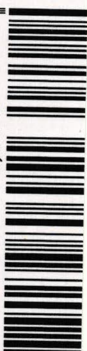
ADEAU ! LE CALENDRIER GÉANT WOW/STARCRAFT

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

202
JANVIER
2008



FARCRY 2

UBI FAIT SON COUP D'ÉTAT EN AFRIQUE
ON A JOUÉ AU FPS VEDETTE DE 2008

FPS FEVER
RAINBOW SIX VEGAS 2 - FRONTLINES - TUROK - TURNING POINT...

REPORTAGES
GDC DE LYON
STORMREGION À BUDAPEST
FOIRE DE SOMBRELUNE À LILLE

DOSSIERS
JEU VIDÉO ET ART : SNOBISME OU VRAI CONCEPT ?
TRAVAILLER EN JOUANT : LE SERIOUS GAMING

MATOS
PHENOM : LE PROCESSEUR DE TROP ?
TEST ATI RADEON 3850 – 3870

REZO
TRACKMANIA : ÉTAT DES LIEUX
ET INTERVIEW DE NADEO

2 • Janvier 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50

Sommaire

202 JANVIER 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

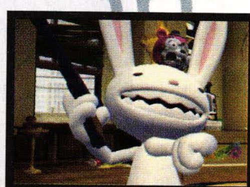
8



JEU DE LA COUV

Tuttle est revenu très enthousiaste de son voyage au Canada. Far Cry 2 lui a visiblement tapé dans l'œil, avec son moteur physique dernier cri. Du coup, il tente de faire bouger les branches des arbres avec un vieux ventilo pourri pour voir à quel point FarCry2 est réaliste.

56



TESTS

La période des grosses sorties est terminée. La preuve avec une rubrique Test qui fait profil bas en tentant de dissimuler une moyenne qui tourne autour de 4 sur 10. Seul le nouvel épisode de Sam & Max tire son épingle du jeu.

78



RÉSEAU

Ce mois-ci, l'esport est à l'honneur avec les filles de l'équipe BTB qui rejoignent les aAa. Retrouvez également Spank, le champion de PES, ainsi que le tournoi de cartes World of Warcraft qui s'est déroulé à la foire de Sombrelune de Lille.

95



MATOS

Le labo de C_Wiz, improvisé dans une cave du Havre, accueille les nouvelles cartes graphiques Radeon HD comme il se doit: tournevis, benchmark et autres tests barbares pour savoir ce qu'elles ont dans le ventre.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Ubisoft

JOYSTICK n° 202 - Janvier 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration: Jane Méline
Principal actionnaire: WM7
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines: Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine: Xavier Levy
Prix au numéro: 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 01 44 84 05 50 – Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros): 72,28 euros
Étranger Tél.: 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial: Cyrille Tessier
Rédacteur en chef: Frédéric « Styx » Brunet
Chef de rubrique Réseau: Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test: Fabio « Sundin » Bevilacqua
Secrétaire de Rédaction: Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste: Érica « Mélusine » Denzl

Ont participé à ce numéro:
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fabrice Bloch, Damien « Savonfou » Coulomb, Mathia « Baldours » Denis, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Rodéric « Necka Ouertal, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet et Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
Directeur Commercial et Publicité: Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial Publicité: Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle: Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable Trafic: Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Directeur de clientèle Hors Captif: Fabrice Larrieu

FABRICATION
Directrice de la fabrication: Jacqueline Galante
Chef de fabrication: Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion: Vincent Alexandre
Responsable abonnement: Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro: Jacky Cabrera
Anciens numéros: 01 44 84 05 50
Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Québécor World SA, siège social: Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Dépôt légal: à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN: 1145-4806.

Futu
MEDIA WITH

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #202

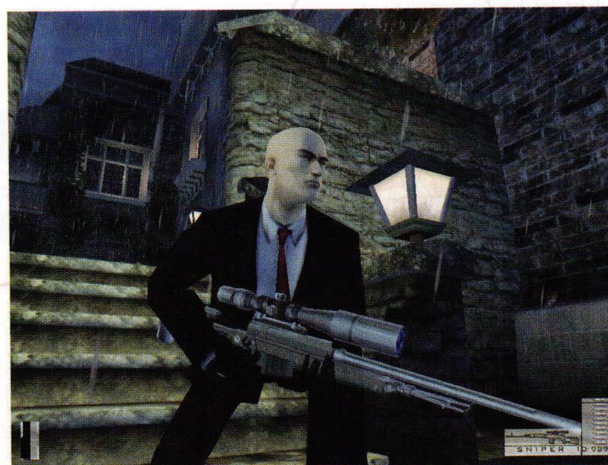
Action et infiltration sont au menu du jeu complet du mois **avec Hitman : Contracts.** Si vous n'aviez pas encore eu l'occasion **d'incarner le grand chauve en costard d'enterrement,** c'est le moment ou jamais. **Pour le reste,** vous découvrirez une vidéo d'Aion, **un des** MMO les plus attendus **de 2008. Sans oublier, comme d'habitude,** une myriade de jeux **indépendants.**

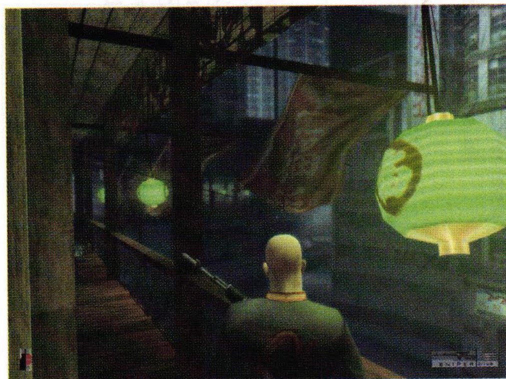
Cyd

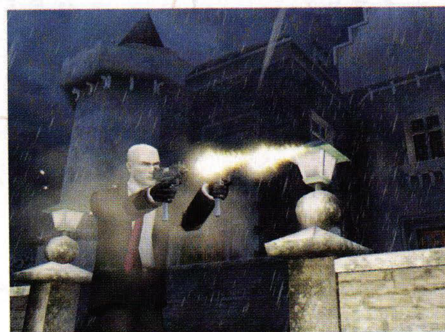
LE JEU COMPLET

HITMAN : CONTRACTS

Genre : Infiltration
Développeur : Io Interactive
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.hitmancontracts.com
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,6 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

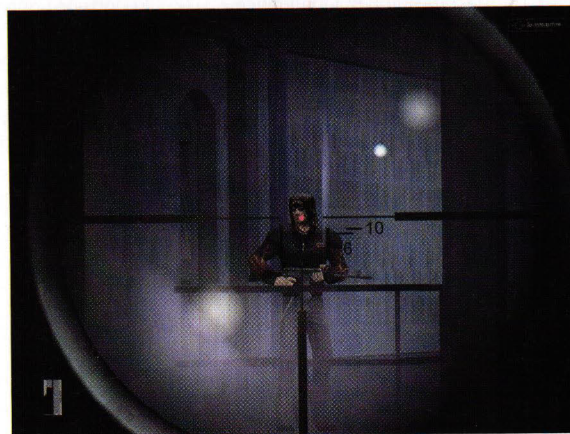


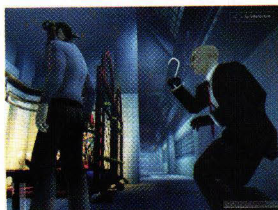




En résumé

Un grand mec chauve avec un tatouage derrière le crâne et vêtu d'un costume noir, ces détails suffisent à visualiser ce personnage connu de la majorité des joueurs : l'agent 47. Un assassin froid, calculateur, inexpressif qui affiche continuellement une tronche d'enterrement. Notre tueur à gages n'est pourtant pas dans son meilleur jour au début de l'aventure. Allongé au sol, blessé, il se remémore les différents contrats passés. Pour accomplir vos missions, les méthodes s'avèrent toujours aussi expéditives. L'agent 47 ne s'embête pas avec les détails et n'hésitera pas une seconde à refroidir un garde gênant. À vous de vous faire le plus discret possible. Si les bains de sang ne sont pas votre truc, vous pouvez opter pour une méthode moins radicale comme la dissimulation ou le déguisement. Le but étant de remplir le contrat pour lequel on vous paye, quelle que soit la méthode utilisée.





Vidéo Aion : The Tower of Eternity

Aion, le prochain MMO de chez NCsoft, devrait voir le jour très bientôt. Déjà en bêta-test en Corée, cet univers très typé manga propose d'incarner différentes classes de personnages afin que les joueurs s'affrontent lors de batailles grandioses. De nombreuses quêtes, du PvP, des créatures incroyables, ainsi qu'une compétence de vol très attendue par les fans du genre. Histoire de (re)découvrir ce titre, on vous laisse admirer la vidéo présente sur le CD.





Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Jeux indépendants

- Battleships Forever
- Dyngrid
- Fatal Hearts
- H-Craft
- Kong
- MX Simulator
- Stopple
- To the World Tree

Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les autres fichiers

- Drivers ATI Catalyst 7.11
- Drivers Nvidia Forceware 163.75

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

- Emails de la rédaction : Gruth, C_Wiz, Yavin via : Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr

Le pouvoir de la lose©

Cher Joystick, depuis quelque temps, je ressens des changements dans ma vie. Je perds mes clés 25 fois par semaine, je suis passé à Vista, je suis en train de foirer mon année de prépa, j'ai de moins en moins de temps pour jouer à Guild Wars (mort à WoW). Bref, tu l'auras compris, la Lose© est en moi. C'est pourquoi je m'en remets à toi pour m'éclairer et me montrer la Voie. Je suis prêt à sacrifier des pingouins hypnotiseurs ou des bébés loutres en ton nom s'il le faut, mais je t'en supplie, aide-moi à me tirer de ce mauvais pas, Ô grand Bâton de Joie ! Merci, et puisses-tu vivre encore 200 numéros.

Gorus.

PS : Je n'ai rien contre les gens du plat pays, mais si quelqu'un d'autre que Faskil est disposé à me répondre, je lui en serais reconnaissant.

Ah vraiment c'est pas de bol..., mais ça doit être 2007 qui veut ça, l'année de la Lose©. Car après avoir perdu notre récolte de lasagnes-frites, après avoir subi Vista sur nos machines, après s'être fait harceler par les kafkaiennes administrations françaises, après avoir maltraité quelques molaires sérieusement atteintes, voici que nous venons de perdre Faskil, le plus fameux Loser© de l'équipe ! Alors, pour le peu de jours qui restent avant 2008, enfermons-nous, ne bougeons plus et prions tous ensemble très fort pour une meilleure année 2008, l'année anti-lose©.

Hein, qu'est-ce qu'ils racontent ?

Bonjour !
Je cite Joystick n°199, page 22 : « N'oubliez pas d'ouvrir les ports 49000 à 49010 sur votre routeur et si vous n'avez pas la moindre idée de la signification de ce que je viens de dire, changez de hobby ». C'est bien là le problème. Je ne comprends plus rien au langage actuel lié aux jeux et à l'informatique. Fidèle lectrice de votre magazine depuis de longues années, du bon vieux temps du DOS jusqu'à l'an 2001, je pouvais configurer moi-même mon futur ordinateur, choisissant telle carte mère avec tel processeur ou carte graphique. Maintenant, je suis dépassée. Vos articles ne sont peut-être destinés qu'à être lus par les « Initiés » ou les « Élus » en oubliant les pauvres petites créatures comme moi qui ont besoin de plus d'explications ? Alors, si vous pouviez un peu plus vulgariser vos articles, je vous en serais reconnaissante. Et puis, pendant que j'y suis, juste une petite remarque sur votre page courrier. Pouvez-vous utiliser une couleur plus pastel plutôt que cet orange agressif qui perturbe ma vision plus très jeune ? Félicitations pour votre magazine, je ne serais pas une si vieille abonnée s'il n'était pas excellent ! Amitiés

Caouette

Oui, vous avez raison, ça doit être le grand âge ! Moi non plus je n'y comprends plus grand-chose de ce langage étrange... Mais je vous promets d'essayer d'arranger ça. Et d'ailleurs, À VOUS TOUS, envoyez-nous vos essais de tests de jeux, il se pourrait que vous soyez élus et recrutés ! En ce qui concerne la maquette, nous sommes effectivement conscients du problème, Mélusine s'équipe elle-même d'une paire de bonnes lunettes de soleil pour maquetter cette page, quand elle ne le fait pas les yeux fermés... Et pour vous remercier de votre longue fidélité, on a même inséré votre courrier sur un fond blanc ! Ne désespérez pas, un jour viendra où nous vous présenterons une page courrier - et d'autres qui vont avec - toute neuve !

COURRIER

par Rustine

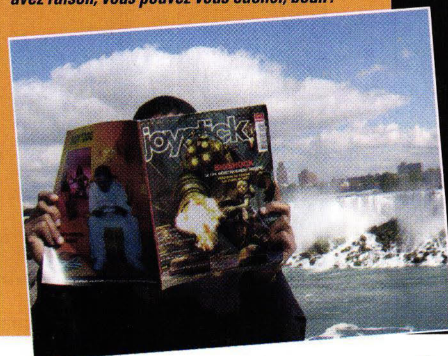
Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Around Ze Weurld #1

Salut les obsédés des loutres !
J'ai un petit slogan à vous proposer...
« Même en voyage de noces au Canada,
Devant les chutes du Niagara
Ou en forêt entouré d'ours sympas,
J'emporte mon Joystick partout avec moi ! »
Qu'en dites-vous ? En tout cas, le voyage, LUI, fut génial... Allez, bon courage !

Didier (jeune marié heureux)

Ah, l'amour qui vous transporte, qui vous inspire des vers, sans pieds certes... et puis, vous ne devez pas être très amoureux vu la qualité du truc. Bon allez, c'est bien de se lancer, et nous vous souhaitons plein de bonheur. Néanmoins, qu'entendez-vous par « En tout cas, le voyage, lui, fut génial ». Parce que Joy ne l'est pas ? Oui, vous avez raison, vous pouvez vous cacher, bouh !

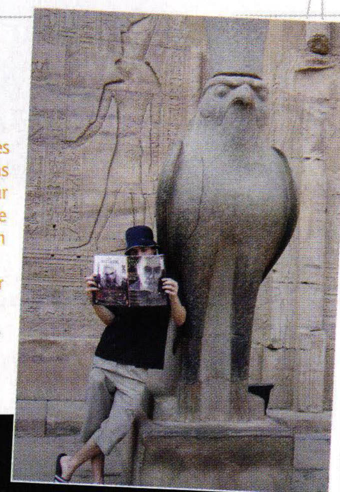


Around Ze Weurld #2

Aux côtés de mon copain Horus, je prends des vacances bien méritées (oh, 6 semaines de travail d'affilée, faut pas pousser !) en Égypte. Encore une visite et je rentre pour admirer le Nil depuis mon beau bateau puis j'irai me coucher dans ma cabine fraîchement nettoyée... Bon travail, j'attends le prochain numéro avec impatience !

Mughoyr

Eh bien, il a pas l'air trop trop sympa votre pet... Vous l'emmenez toujours en vacances avec vous ?



En vrac

JOYSTICK, N°1 des jeux et des loisirs sur PC...
Euh, c'est quoi les autres loisirs que les jeux sur PC ?

Gutedel

Ah là là c'est vraiment terrible le manque d'imagination...

Comme je m'y suis pris un peu tard pour me réabonner, je suis allé acheter le n°200 de joystick dans un kiosque. Jolie couverture, supplément bien présent, tout baigne. Seul petit problème : pas de DVD avec tous les jeux dessus, c'est un peu embêtant.

Niko

Petit rappel pour ceux du fond qui ne suivent pas toujours : chaussez vos lorgnons et parcourez la colonne gauche de cette page. Vous trouverez tout ce qu'il faut pour faire votre bonheur...

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Dell™ recommande Windows Vista®
Édition Familiale Premium.





LES STARS ENTRENT EN PISTE

XPS

Performances de premier ordre. Tapis rouge pour les stars. Toutes les technologies de pointe, comme l'écran de portable TrueLife™, ultra lumineux et totalement craquant avec sa webcam haute définition intégrée. Ou comme les disques Blu-ray™ en option: ils disposent d'une capacité de stockage cinq fois supérieure et permettent des diffusions d'un réalisme incroyable.



Oubliez vos mots de passe, c'est de l'histoire ancienne! Avec la reconnaissance biométrique, seul votre doigt permet d'accéder à vos fichiers privés.



Plus de luminosité et encore plus fin: l'écran WLED en option est 36% plus lumineux, 2,5 mm plus fin, et pèse 118g de moins qu'un écran de portable standard!

- **Technologie processeur Intel® Centrino® Duo** avec processeur Intel® Core™2 Duo T5450 (1.66GHz, 2Mo L2 Cache, 667MHz FSB) • **Windows Vista® Édition Familiale Premium authentique** • Mémoire 2048Mo bicanale DDR2 SDRAM, 667MHz • Disque dur 120Go SATA (5,400rpm) • Écran 13.3 WXGA (1280X800) CCFL avec TrueLife™ et webcam de 2MP integrée • Graveur DVD+/-RW Double couche max 8x • Garantie 1 an sur site en J+1

PRIX A PARTIR DE 949€TTC**



APPELEZ NOS EXPERTS MAINTENANT!

0 825 387 112 WWW.DELL.FR

YOURS IS HE

*Trouvez le vô

ROSOFT® OFFICE FAMILLE ET ETUDIANT 2007 POUR 110€TTC

McAfee® PROTEGEZ VOTRE PC AVEC LE LOGICIEL McAFEE® SECURITYCENT

Far Cry 2 Far Cry 2 Far Cry 2 Far Cry 2 Far

en contrebas, vous apercevez une sorte de bidonville composite, constitué de tentes en toile de jute, de cabanes en tourbe et d'enclos brinquebalants. Caché derrière un buisson, personne ne se doute de votre présence. L'instant est propice à l'émerveillement : en dehors du bourdonnement des mouches, ce n'est que silence. L'herbe de la savane ondule légèrement sous l'effet du vent, le soleil est au zénith. Au loin, un troupeau de gazelles se rapproche. Avant de passer à l'action, vous jetez un dernier coup d'œil à la carte : pas de doute, une jeep se trouve au milieu du village. Vous sortez alors le fusil à lunette, mettez l'arme en joue, alignez le viseur sur la cible.


Pas plus ouvert en apparence, le désert est en fait là pour servir de barrière.


Il n'y aura pas de chargements dans Far Cry 2, à l'exception du lancement de partie initial.

Il y a quelque chose d'extrêmement surprenant avec Ubisoft. À chaque fois qu'on se dit « Ça y est, ils ont encore oublié les gamers », l'éditeur se réveille soudain et nous sort un soft bien hardcore comme il faut. Bonne nouvelle, Far Cry 2 a toutes les chances d'appartenir à cette catégorie. Avec son allure de grand fauve, muscles noueux et crinière brillante, on le sent prêt à se tailler un chemin à la machette dans la jungle du FPS.

Blam ! Un mercenaire s'effondre. Blam ! Et un deuxième à terre, plié de douleur sur son genou. Votre coéquipier vous apporte sa contribution en en abattant un troisième. La réaction des gardes ne se fait pas attendre : le bruit des armes crépite à vos oreilles, quatre hommes se dirigent vers vous en courant. Aussi vif que l'éclair, vous tapez alors un sprint vers la barricade de tôles rouillées la plus proche et lancez une grenade sur la gauche pour couvrir votre retraite. Cela n'a pas suffi, vous voilà salement amoché, deux balles dans l'épaule et une dans le pied. Histoire de pallier le pire, vous essayez d'enlever la dernière d'un coup de pince quand trois gardes vous encerclent. Pris de panique, vous vous mettez à tirer au jugé, le fusil s'enraye, une balle en pleine poitrine vous met à terre. Avant de fermer définitivement les yeux, vous apercevez votre allié allongé dans une mare de sang et comprenez que, cette fois-ci, c'est bien la fin du voyage.

Terre sauvage

rassurez-moi, si vous êtes mort aussi rapidement, c'est parce que vous jouiez en mode difficile ? Non, parce que je suis un peu déçu, là, moi qui avais entendu dire que les lecteurs de Joystick avaient du skill.

PAR Tuttle


Zebra 3, Zebra 3, vous me recevez ? Ah, merde, c'est une boussole, suis-je bête !

GENRE : SAGA
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
SORTIE PRÉVUE : NON COMMUNIQUÉE

2 Far Cry 2 Far Cry 2 Far Cry 2 Far Cry 2 Far Cr

PLEIN FEU (DE BROUSSE) SUR FARCRY 2



Tirez dans la jambe d'un ennemi et vous verrez l'un de ses camarades lui venir en aide. Le reste de l'histoire dépend du degré d'humanité qu'il vous reste.



L'éclairage par lumière indirecte combiné au système de particules produit un résultat temps réel très impressionnant.

Pas de costume de singe

Oui, je sais, c'est assez attristant, mais c'est la vérité. Alors là, je lance un grand appel à toute la communauté du mod : "Faites-nous des costumes de singe et même de girafe !" Quoi ? Ah, mince, on me fait signe qu'il n'y aura pas de SDK fourni avec Far Cry 2 au moment de la sortie, mais juste un éditeur de niveaux. Donc ça risque d'être un poil (de rhino) difficile. Pour tout vous dire, je trouve ça absolument scandaleux et m'en vais de ce pas porter plainte. Sans De Konner, qu'est-ce qu'ils croyaient, que j'allais rester les bras croisés sans rien faire alors que l'avenir de la mode française tient à ce détail ?

Quoi ? Comment ça, ne jamais se moquer des lecteurs ? Bah, l'essentiel en tout cas est d'avoir compris que Far Cry 2 vous donnera pas mal de fil à retordre. Ici, pas de Nanosuit, pas de vita-chambre et encore moins de super-pouvoirs. Le mercenaire que vous choisirez (parmi les 11 de départ, plus deux personnages féminins non-jouables) est un simple mortel, tout au plus pourra-t-il passer en mode Berserk après avoir aligné un certain nombre d'ennemis. Le choix a de quoi surprendre, mais si vous avez joué à Far Cry premier du nom, vous vous rendrez compte que c'est en fait la logique même. Si le FPS de Crytek est devenu une des figures tutélaires du FPS, c'est en effet grâce à sa première partie, admirable couplage d'exotisme et de réalisme, le tout en environnement ouvert. L'équipe de développement de Far Cry 2 a tout de suite compris l'importance de ces points forts et comment leur donner un maximum d'amplitude. Pour y parvenir, il fallait proposer un environnement de jeu propre à susciter l'émerveillement sans avoir besoin de rajouter du fantastique (monstres, pouvoirs étranges ou technologies mystérieuses). C'est là que l'Afrique intervient. Quoi de mieux en effet, pour faire ressortir l'exotisme sans nuire à la vraisemblance, qu'un environnement tel que celui du continent noir ? Immensité du territoire, faune et flore exotique, culture autochtone encore méconnue, passé colonialiste complexe : nous voilà dans un endroit hautement crédible et pourtant chargé de mystère. Dans ces conditions, pourquoi choisir la voie de la facilité et nous mettre dans la peau d'un surhomme ? Tel est le point de départ de l'équipe d'Ubisoft pour élaborer un gameplay à la fois riche et minimaliste, parfait pendant à la puissance technologique de ce Far Cry 2.

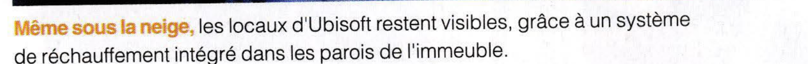


Selon une vieille légende des Inuits, certains avions canadiens auraient des skis à la place des roues.

Pierre, papier, métal

Gameplay et puissance technologique travaillant main dans la main ? C'est exactement l'idée. Le principe est si simple et si enthousiasmant qu'on peut d'ailleurs se demander pourquoi on en trouve si peu d'applications. Quoi qu'il en soit, cette combinaison est bien partie pour être la grande force de Far Cry 2. Prenez par exemple le vent. Dans la plupart des jeux, l'effet du vent est simulé par des animations scriptées, ce qui réduit d'autant le champ d'applications possibles au niveau du gameplay. Far Cry 2 balaie toute cette méthode d'un revers de la main et nous dit : O.K. !, à partir de maintenant exit les animations, ce genre de chose sera géré de manière dynamique. Eau, feu, végétation,


EASTPAK
U.S.A.



Même sous la neige, les locaux d'Ubisoft restent visibles, grâce à un système de réchauffement intégré dans les parois de l'immeuble.

tentures, le vent sera désormais défini comme une force capable de déformer, déplacer ou agiter les objets selon la résistance qu'on leur assignera. Ainsi, un vent léger produira de l'effet sur une simple feuille, tandis qu'un toit de paille restera quant à lui immobile. À l'échelle d'une tempête, ce même toit sera à son tour affecté.

Ce principe dynamique vaut aussi pour l'inflammabilité et le facteur de propagation des objets, variant selon les matériaux dont ils sont composés (paille, tissu, chair, métal, etc.). En soi, la nouvelle est déjà extrêmement réjouissante. Un environnement entièrement dynamique et altérable, voilà qui a toujours contribué à renforcer l'immersion. Et pour avoir vu le jeu tourner sous trois versions différentes, je peux vous dire que l'ensemble donne une impression de vie inégalée. Mais ce qu'il y a d'encore plus enthousiasmant, c'est de savoir que ce paramètre a été pris en compte dans l'élaboration du game et du level design. Avant de déclencher un feu pour créer une diversion, il vous faudra prendre en compte la direction du vent, histoire de ne pas jouer le rôle du combustible. Dans la même perspective, être à proximité d'une caisse de munitions représentera un danger mortel en cas d'incendie, mais aussi une arme redoutable si vous attirez l'ennemi à proximité. Les corps humains pourront également se révéler utiles : imaginez les dégâts causés par une torche vivante qui se jetterait sur un baril d'essence !

Impact du vent sur l'environnement, inflammabilité des objets... parlons maintenant du cycle jour/nuit et des événements météorologiques. Forcément, vous allez vous dire : O.K. !, O.K. !, Far Cry 2 gère tout ça, mais dans le fond c'est un peu devenu le minimum syndical. Un point pour vous, sauf qu'ici, le cycle jour/nuit est déterminé par la position du soleil. À bon entendeur, salut ! La lumière ne se propagera pas

Alzheimer ?

Les vieux de la vieille le savent déjà : à l'origine, la licence Far Cry fut créée par Crytek. Et si, aujourd'hui, Far Cry appartient à Ubisoft, cela ne veut dire en aucun cas que le moteur de Far Cry, le Cry Engine, lui appartienne. Résultat, Ubisoft Montréal s'est retrouvé comme un panda sous la neige avec sa licence, sans moteur ni chaussettes pour l'exploiter. Il lui a donc fallu développer durement un nouveau moteur, le Dounia, ce qui forcément lui a pris encore plus de temps et d'argent. Et si vous ne voyez pas à quoi ont servi les chaussettes, relisez cet encadré depuis le début, vous verrez, c'est limpide.

Pour se donner matière à inspiration, l'équipe d'Ubisoft a généralisé l'emploi massif de plantes tropicales dans les bureaux.



Alex Amancio, directeur artistique sur Far Cry 2.

Danse avec les lions

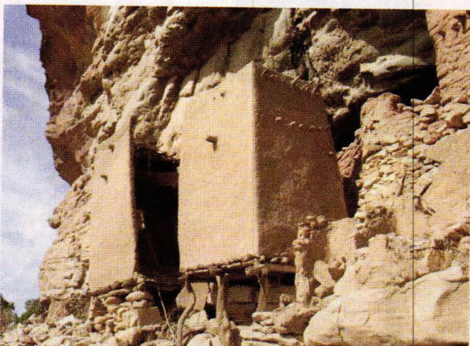
Pendant longtemps, j'ai crû que développeur c'était un métier super-ingrat, du genre où l'on passait son temps devant son PC à créer des jeux pour un éditeur sans scrupules. Et puis j'ai rencontré Jean-Louis et sa joyeuse équipe et là j'ai appris qu'ils s'étaient payé cinq semaines de vacances en plein cœur de l'Afrique à boire des bières au milieu d'une tribu de Massaïs en dansant avec les lions et tout ça aux frais d'Ubisoft. Franchement, je vais vous dire c'est scandaleux. Soi-disant qu'ils y seraient allés pour le travail et patati et patata, que leur vision du continent noir s'est enrichie à l'occasion de cette expédition, qu'ils ont même découvert que les gazelles faisaient la taille d'un chien et pas d'un cheval, etc., etc. Mouais, tout ça ne prend pas, la prochaine fois qu'on m'envoie en voyage de presse, je demande à partir en Australie pendant 20 jours afin de découvrir pourquoi introduire des kangourous dans un jeu, ça vous change un game design.

différemment selon la présence ou l'absence de végétation et de relief, des nuages et de votre alignement par rapport au soleil. Avec plus de 50 km² de surface jouable, vous pourrez ainsi voir l'obscurité envahir tel village plutôt qu'un autre. Et comme l'I.A. des ennemis et des animaux est paramétrée pour réagir au cycle jour/nuit, il sera possible d'anticiper certains déplacements et comportements en observant la position du soleil. Dans le même ordre d'idées, si un bloc de nuages arrive par vent sud, pas besoin d'être un génie pour renoncer à créer un incendie, la pluie risquant fort de réduire vos efforts à néant. Il faut aussi savoir que chaque matériau possède une opacité différente, avec de beaux effets de transparence à la clé. Contrairement à Far Cry, premier du nom, il ne suffira donc pas de s'accroupir derrière une grosse fougère pour être invisible : non seulement une bourrasque pourra vous démasquer, mais votre silhouette sera perceptible si l'intensité de la lumière est trop importante. Vous l'aurez compris, dans Far Cry 2, le joueur aura donc tout intérêt à s'imprégner des lois physiques gouvernant l'environnement avant de se lancer au cœur des combats. Comme ces dernières sont calquées sur le monde réel, l'apprentissage devrait être intuitif, autre preuve qu'une approche conjointe du technique et du ludique n'est pas dénuée d'intérêt. Et encore, je ne vous ai pas parlé de l'enrayement des armes en fonction de l'usure, de la résistance des objets aux armes tranchantes, ni de l'imprégnation des ombres selon la nature et la couleur des matériaux.

"J'ai vu un escargot ramper sur la crête d'un rasoir"

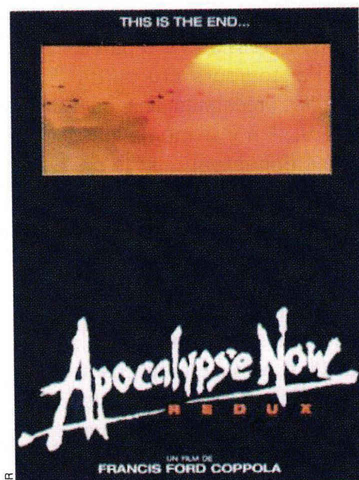
Far Cry 2 est, d'ores et déjà, un summum de beauté et de réalisme. Tout cela me donnerait un bon prétexte pour déboucher une bonne bouteille de jus de carotte macrobiotique, mais retenons ce geste débordant d'enthousiasme et attaquons-nous à cette valeur ajoutée qu'on nomme le background. Pour l'occasion, la core team du projet s'est payé un joli voyage en Afrique de cinq semaines (voir encadré Danse avec les lions), histoire d'avoir l'info à la source et pas dans un mag' de voyage. Eh, bien, je vais vous dire, on voit que c'est du vécu parce que, perso, j'ai toujours cru qu'en Afrique y avait des prédateurs alors que dans leur FPS, il n'y a même pas l'ombre d'un éléphanteau – et je ne vous parle même pas des lions. Non, en fait, je rigole, si le cadre africain de Far Cry 2 est plus vrai que nature, c'est pour tout sauf au niveau des prédateurs et de la politique. Un choix justifié (pour les raisons, hop, direction l'interview !), mais une justification qui n'empêchera pas de se sentir frustré. Quoi ? Pas de commerce d'ivoire et d'enfants dans un jeu vidéo ? Bah, le monde n'en sera pas plus propre pour autant. De quel droit un jeu ne pourrait-il pas soulever des questions adultes ? Voilà qui me dépasse un peu. Heureusement, Far Cry 2 ne sera pas totalement sous œillères. Au

Le village dogon ayant servi de modèle à l'équipe artistique. Une petite visite sur http://blog.ubi.com/farcry2/index.php vous permettra d'en apprendre plus.









Apocalypse Now de Francis Ford Coppola, une des premières sources d'inspiration pour l'équipe de développement.

niveau du scénario, on se retrouvera ainsi engagé dans une intrigue entretenant d'évidents rapports de ressemblance avec Yojimbo et surtout Apocalypse Now. Vous voilà en effet engagé par un mystérieux employeur pour éliminer un homme (un gradé devenu fou ?) caché en plein cœur de la jungle. À l'instar du héros de Coppola, vous vous éloignerez progressivement de toute forme de civilisation connue pour vous retrouver au final parmi les indigènes, probablement près d'un volcan. Tout l'intérêt est de voir comment ce background exploite à merveille les documentaires de Martin Clarke et les matériaux (photos, vidéos, enregistrements sonores) ramenés d'Afrique. On pourra ainsi traverser trois types de régions (savane, désert et jungle) organisés en biotypes de manière à former un ensemble homogène, avec des zones intermédiaires de savane désertique ou dense. Deux grandes villes seront aussi ouvertes à l'exploration, ainsi qu'une poignée de villages, par exemple le village dogon avec ses habitations troglodytiques. L'intérêt est de savoir qu'en plus d'avoir affaire à des mercenaires hostiles par défaut, vous naviguerez entre deux peuplades neutres envers vous, mais se vouant une haine mutuelle. C'est à ce niveau-là que Far Cry 2 possède certaines résonnances RPG. Fraîchement débarqué en Afrique, vous avez en effet contracté la malaria, maladie qui vous suivra tout au long du jeu et affectera votre endurance. Si, en début de partie, les effets semblent négligeables, l'impact sur votre métabolisme ira en grandissant et de manière d'autant plus critique que vous oublierez de vous fournir en antidote. C'est là que la dimension politique de Far Cry 2 prend un tour passionnant : pour continuer à obtenir le médicament dont vous avez si cruellement besoin, il faudra prendre garde à ne pas vous mettre la population à dos. Tuez l'un des leurs, volez leurs véhicules et ces derniers ne voudront plus vous donner d'antidote. Au passage, notez qu'on a là une manière particulièrement originale de modifier la courbe de difficulté d'un jeu, non pas en augmentant indéfiniment la puissance des ennemis, mais en réduisant l'endurance du joueur. L'autre preuve que Far Cry 2 est un FPS sous influence RPG se situe au niveau de la non-linéarité. Vous le savez, la grande force du premier Far Cry était de proposer une grande liberté d'action. Les p'tits gars d'Ubisoft Montréal semblent être allés encore plus loin avec cet épisode, puisqu'il s'agira non seulement d'un FPS intégralement réalisé en environnement ouvert, mais d'un FPS non-linéaire. Premièrement, les missions principales (obligatoires pour faire progresser le scénario) pourront être accomplies dans l'ordre de votre

Crocodile Donde ?

Vous aimez le catalogue de la Redoute, mais n'avez pas les moyens de vous payer deux abonnements. Pas de souci, le père Tuttle est là pour vous offrir le fin du fin en matière de listes. Alors on commence avec les armes : machette, lance-flammes, M249, fusil sniper, RPG7, magnum, XK, grenade, cocktail Molotov, P5K, lance-roquettes (avec son manche en bois et ses roquettes à rebonds), mono-jumelles, fusil lance-grenades, mortier, j'en ai oublié mais c'est déjà pas mal. Les véhicules ensuite : deltaplane, jeep, buggy, bagnole des années 50 et peut-être mini-tank. Oui, c'est plus court, mais désolé, je n'ai pas réussi à forcer le cadenas où étaient entreposés les croquis. Je finis avec les animaux et, non, ce ne sont pas des biscuits (mouaaaaa) : des zèbres, trois types de gazelles, des poules, des chèvres, des antilopes et des gnous ; pas de prédateurs en revanche, trop complexes à gérer au niveau systémique et I.A.

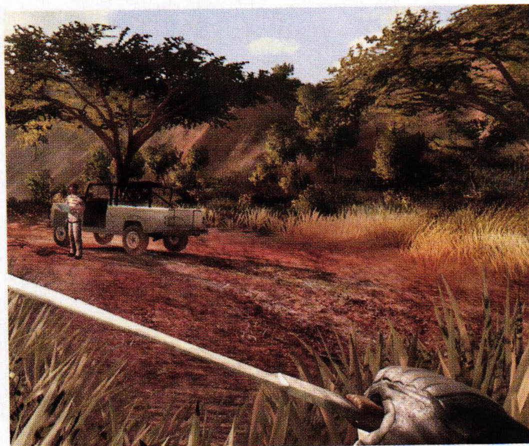




choix. Deuxièmement, des missions secondaires – et facultatives – viendront se greffer aux premières. Troisièmement, vous aurez des tâches exploratoires qui consistent à découvrir des zones cachées, contenant par exemple des caisses de diamants, des véhicules rares ou des alliés supplémentaires. Tout cela sent bon l'influence de S.T.A.L.K.E.R. et des Elder Scrolls. En fonction des choix du joueur, Far Cry 2 offrira ainsi une expérience de jeu variant entre 12 heures (pour la quête principale) et 50 heures (pour la totalité). Reste à savoir sur quelle machine la bête tournera – on peut espérer de la basse résolution sur un Dual Core bas de gamme et en 1920 x 1200 sur une 8800 GT. Reste à voir si je suis trop naïf ou si la vie est moins moche qu'en théorie. Réponse vers le deuxième trimestre 2008 ou en septembre avec de la chance, le développement étant déjà fort avancé.

Hippopotame d'hypothèses

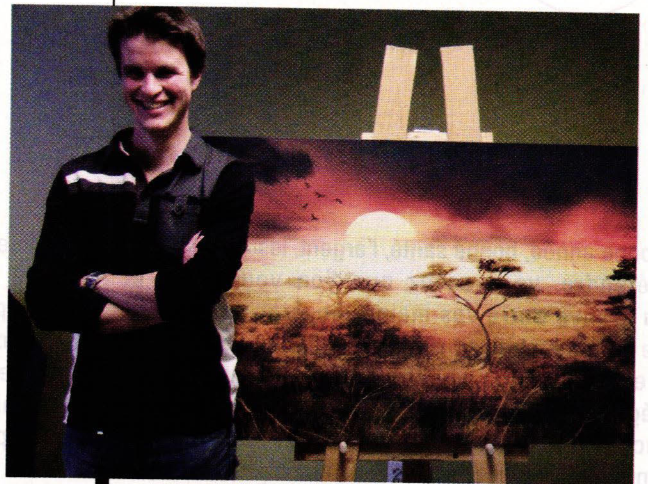
Cet article touche à sa fin. Encore un petit mot sur le multijoueur. Malgré tous mes efforts, je n'ai pas pu obtenir la moindre information dessus. Donc le mot va plutôt tenir dans un mouchoir de poche. Dans tous les cas, le solo restera certainement le cœur du projet. Vu sa richesse et sa densité, il y a fort à parier que n'importe qui puisse d'ailleurs y trouver son compte. Vous êtes plutôt orienté exploration, vous



aimez d'abord vous payer un bon trip sensoriel et partir à l'improviste ? Pas de problème, prenez un deltaplane, une jeep, un buggy et partez barouder aux quatre coins du territoire avec les zèbres pour seuls compagnons. Vous aimez les défis, les vrais, du genre à devoir compter vos munitions et le nombre de stimpacks restants ? Tapez direct dans le haut du panier. En mode difficile vos ennemis seront plus coriaces, votre handicap poison plus élevé et vos munitions moins nombreuses. Enfin, vous êtes peut-être du genre classique, à ne porter que du noir et à vouloir aller à l'essentiel sans trop vous poser de questions ? Contentez-vous de suivre le fil rouge, achetez régulièrement de nouveaux modèles d'armes et dézinguez tout ce qui bouge, ça marchera aussi très bien. Oui, Far Cry 2 est sous le signe de la polyvalence, mais pour une fois, cette adaptabilité n'implique aucune forme de nivellement vers le bas. Au contraire, il s'agirait d'une sorte de retour aux sources, un cri primal lancé depuis les origines du FPS. Quelque chose de sauvage, quelque chose d'instinctif, quelque chose de suffisamment rare pour me donner envie de vieillir d'une petite année, là, tout de suite. ❑

Simuler l'invisible

Malgré son air juvénile, Dominique Guay a de la bouteille puisqu'il travaille chez Ubisoft depuis huit ans, avec notamment dans son tableau de chasse un certain Chaos Theory. Responsable de l'équipe technique, il revient sur l'intégration du vent dans le moteur de Far Cry 2 :
« Au début du projet, on regardait des photos d'environnement naturel et on se disait que tout ça manquait de vie. Et soudain on a compris que ce qui manquait, c'était un élément invisible, mais pourtant omniprésent, à savoir le vent. Techniquement, c'est un truc pas facile à réaliser et dans la plupart des jeux, on va se contenter d'intégrer une ondulation dans l'arbre. Sur Far Cry 2, on voulait plutôt une force qui agisse sur tous les éléments. On a donc défini pour chaque branche, chaque tronc, chaque feuille, en fonction de sa nature, quelle était sa structure et sa flexibilité pour que la réaction soit différente selon la direction et la force du vent. Ça a été particulièrement difficile pour l'herbe, le rendu n'avait rien à voir avec les vidéos envoyées par notre directeur artistique. Finalement, on y est quand même parvenu ! »



Dominique Guay.

Entretien avec Louis-Pierre Pharand

Il a des oreilles en feuilles de chou incroyables, a travaillé sur Medal of Honor et la série des James Bond avant de rentrer chez Ubisoft. Rencontre avec Louis-Pierre « LP » Pharand, producer et lead game designer sur Far Cry 2.



Je veux bien vous dire beaucoup de choses, mais jamais au grand jamais je ne vous dirai ce que Louis-Pierre cache dans la poche avant droite de sa chemise.

Joystick : Pour commencer, peux-tu nous expliquer les raisons de ton implication sur ce projet ?

Louis-Pierre Pharand : À l'origine, je suis un fan du premier Far Cry. Je venais de m'acheter un nouveau PC, j'étais nouveau dans l'industrie du jeu et là, Far Cry est arrivé. Personne ne s'y attendait, ça a été une grosse surprise et comme beaucoup de gens, j'ai adoré la première partie. Quand Ubisoft m'a contacté, j'ai dit : "C'est bon si c'est Far Cry 2, le reste, ça ne m'intéresse pas."

Sur quels éléments voulais-tu mettre l'accent pour ce nouvel épisode ?

Je voulais que ce soit un jeu réaliste, même si le but n'est pas nécessairement de recréer la réalité. Je voulais que l'environnement de jeu soit sale, loin du côté aseptisé de la plupart des jeux PC ou console. Et puis dans Far Cry 2, l'idée était de pousser la carte de l'exotisme. Ce côté exotique, on le trouvait déjà dans le premier épisode, mais cette fois-ci les joueurs le retrouveront intégré de façon plus logique, au niveau architectural, avec un côté indigène. Et au niveau de la faune.

Pourquoi avoir décidé de faire de la mini-map un élément d'équipement plutôt que de l'intégrer à l'interface ?

L'avantage c'est que tu ne vas jamais dans tes menus. Ça joue aussi dans la manière dont tu utilises tes armes, comme le mortier, où tu devras tirer au jugé, sans avoir de repère visuel permanent. Ça s'inscrit aussi dans une logique de gameplay. Dans Far Cry 2, savoir observer, noter des détails du décor aura une grande importance. Avec cet environnement ouvert, on s'est rendu compte qu'il fallait adapter le level design. Si je te laisse tomber au milieu d'une forêt, tu vas commencer par prendre des repères, par remarquer tel rocher avec une forme un peu bizarre. Ici c'est la même chose. En dehors des routes et des rivières qui sont les deux systèmes de déplacement principaux, il va falloir apprendre à mémoriser certains éléments de décor. La carte qui se met à jour en fonction de tes déplacements servira en complément.

Quelles seront les limites employées pour circonscrire l'espace de jeu ?

Le désert agira comme l'eau dans Far Cry. Tu peux aller dans le désert, mais si tu vas trop loin, tu vas arrêter d'avancer. On a fait de nombreux tests et cette solution est la plus crédible : qu'est-ce que je vais aller faire dans une zone aride, où je risque de mourir de soif, où il n'y a rien, où je risque de me perdre ? Et au niveau esthétique, c'est beaucoup plus élégant que de mettre des barrières partout.

Complètement fondus

Bonne année, bonne santé, l'argent, les amours, tout ça… On ne va pas s'étendre, vous savez que l'on vous aime et qu'on le pense. La preuve entre vos mains : boucler un magazine à cette période de l'année, avec sa rubrique Test est digne d'une casse automobile d'ex-République soviétique, ça n'est pas une preuve d'affection à négliger. D'autant qu'on ne simule pas : on vous a dégoté un vrai jeu qui tache, un FPS qui est bien parti pour être le digne fils de son père, ou l'inverse. En tout cas, l'un des ténors majeurs de 2008. Franchement, au départ, j'y croyais pas trop, à ce Far Cry deuxième du nom… Mais bon, on avait fort justement plébiscité le premier épisode donc pourquoi pas. Ubisoft n'aura jamais été le premier éditeur à récupérer une grosse licence et la rendre un peu plus, disons, commerciale. O.K., on ne dit pas que les fans hardcore apprécient toujours la chose, c'est pour cela que j'ai vicieusement envoyé Tuttle fouiner dans le studio. Et Far Cry, vous avez aimé, vous méritez de savoir la vérité. Comme nos sujets, ainsi que le reste du mag, sont choisis en mélangeant vos attentes avec notre intuition… On s'est fait plaisir avec BioShock et World in Conflict, on peut donc vous octroyer de temps à autre une petite faveur. Tuttle, donc, l'intégriste du game design, le pourfendeur de carottes (qu'elles soient légumineuses ou vidéoludiques), est revenu du Canada avec le sourire béat du crétin satisfait qui vient d'atteindre le Nirvana. Le premier qui me dit que je n'ai pas eu la vista (ah ah ah) sur ce coup-là vienne m'en parler sur la map de son choix d'UT3. Mais je vous préviens : quand je suis vexé, je râle et je triche. STFU, nOOB !

DITO

Styx



Et hip, et hop. La nouvelle pub Intel esquive le flop. Yo. Bouge ton core. Deux duos ça fait un quad. L'extrême vitesse est dans la place. Tu vas voir, mec, ça fracasse. Et la nouvelle campagne déchire sa race. Mate ça, brotha' ! Yo ! Hum, bon bref, je ne suis décidément pas doué pour le rap mais voilà ce qui arrive quand un constructeur ne sait plus quoi faire de toute sa thune.
www.gottamovefaster.com

Phrase à la con

Mercredi 5 décembre, 12h23

Yavin : Là je peux monter un hippocampe, c'est excellent. J'avance beaucoup plus vite.

Insecticide…



vient d'être repoussant au premier trimestre 2008. Ah non, pardon, je voulais dire repoussé, ce sont les graphismes de ce jeu d'action/aventure qui sont repoussants.

Fantômes en fête



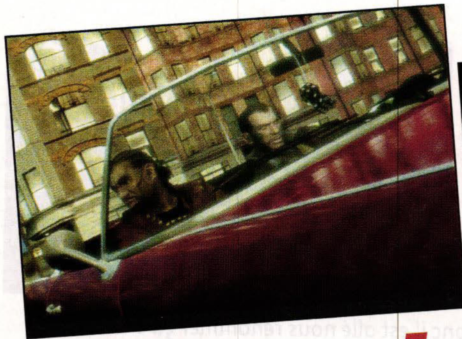


« Mieux vaut tard que jamais », ça ferait un chouette sous-titre pour cette nouvelle adaptation en jeu vidéo de Ghostbusters. Non, ce n'est pas une blague, c'est tout ce qu'il y a de plus prévu sur consoles et PC pour une sortie située vers l'automne 2008. On y jouera une toute nouvelle aventure mais toujours avec la fine équipe des épisodes cinématographiques. Voilà qui nous promet des moments de franche rigolade si l'écriture est à la hauteur et que personne ne croise les effluves.

UN AUTRE REGARD

Quatre nouveaux plasmides pour Bioshock, c'est possible et c'est gratuit, il suffit d'un petit patch (www.2Kgames.com/bioshock/support). Vous pourrez envoyer valser les adversaires grâce au Sonic Boom, économiser de l'EVE via l'EVE saver, payer vos articles moins cher aux distributeurs avec Vending Expert et rendre plus efficaces les bots et tourelles de sécurité à l'aide du Machine Buster. Vous avez déjà fini le jeu douze fois ? Recommencez.







Voleurs !

Oh, des nouvelles de Grand Theft Auto IV. Ou plus exactement, des images. J'adorerais vous en dire plus, vous détailler le contenu et vous filer la date de sortie sur PC, mais il va falloir être fort, pour l'instant le jeu n'est toujours prévu que sur les agaçantes 360 et PS3. Et pour nous ? Rien, queud, nada, même pas un petit mot gentil de la part de ces malotrus de Rockstar. Alors je vous propose un truc, une fois cette news terminée, on va tous prendre une douche. Parce que là, je crois qu'on pue.



Trois du monde

C'est officiel, il y aura bien un troisième épisode de Deus Ex. Pom pom pom, voilà c'est tout ce que j'ai à vous dire car Eidos ne lâche rien d'autre pour l'instant. De toute façon, on ne peut pas vraiment dire qu'on tombe des nues. Le P.-D.G. de l'éditeur, Patrick Melchior, avait déjà largement éventé le secret il y a quelques mois lors d'un entretien accordé à des confrères canadiens. Une annonce alors démentie pour des raisons totalement mystiques. Cela dit, je tiens à mettre directement les choses au point avec les développeurs : si ça ne sort pas sur PC, il va y avoir des morts.



Un autre monde

Beau joueur à propos des problèmes rencontrés par Sony depuis le lancement de sa Playstation 3, Jack Tretton (le big boss de Sony USA) a reconnu que tout n'avait pas vraiment fonctionné « comme prévu ». Tu m'étonnes John, euh Jack. Cependant, loin d'évoquer des problèmes de tarifs trop élevés, le monsieur affirme qu'un stock plus important de machines au départ aurait permis d'en vendre bien plus car la demande était, selon lui, bien plus forte que l'offre. Et d'ajouter que la prétendue arrogance de Sony n'est qu'une accusation récurrente provenant de la presse ou des blogs et pas des vrais consommateurs. Ce à quoi je... pfff, oh et puis non, rien.



Codemasters

vient de changer le nom de son super-moteur 3D qui poutre. Avant il s'appelait « Neon » et maintenant il faudra compter avec « EGO ». C'est dingue, ils auraient ajouté un simple « L » devant, ils se mangeaient un gros procès. À quoi ça tient, quand même...





Pas de quartier !

Le bouclage approche... Plus que quelques jours. Je n'émets pas un bruit, me déplace sur la pointe des pieds, rédige en tapotant touuut doucement les touches de mon clavier. Cette fois, je vais peut-être enfin y échapper. Finir mon taf tranquille sans devoir me taper un texte à propos de... « SURPRIIISE ! », s'écrie un collègue en me jetant un communiqué de presse à la figure. Et merde. Vous serez donc ravi d'apprendre la mise en chantier de la nouvelle et énième extension pour Les Sims 2. Son nom : Quartier Libre. Sa date de sortie : mars 2008. Son contenu : tout un tas de loisirs comme du sport, de la musique ou des concours stupides. Ma décision : me coller la tête dans le four.



Heureux élus

Précis comme des horlogers suisses, les organisateurs de l'Independent Games Festival 2008 (du 18 au 22 février à San Francisco) viennent d'annoncer tous les heureux finalistes. On y trouve de tout et surtout des jeux déjà cités dans la très chouette rubrique Déclaration d'Indépendance. Parmi une bonne trentaine de concurrents dans diverses catégories, on aura droit à de grosses pointures comme Crayon Physics Deluxe, World of Goo ou encore l'excellent Synaesthete... Un petit tour sur www.igf.com vous fournira tous les liens « kivonbien ». Et pas besoin de recopier l'adresse dans votre navigateur, vous pouvez cliquer dessus en collant directement votre nez contre l'URL. Essayez, ça marche vraiment.

Grid du cœur





Bon alors, je vais essayer de faire simple pour que tout le monde suive. Avant, chez nos potes de Codemasters, on avait la série TOCA, ensuite on a eu droit à Race Driver dont on nous annonçait un nouvel opus : Race Driver One. Mais finalement un petit malin du département marketing s'est dit que tout cela était quand même beaucoup trop facile à comprendre, donc il est allé nous renommer ça en douce Race Driver : Grid. Tout ça pour aboutir au nouveau jeu de bagnole du développeur qui, soit dit en passant, s'annonce plus sexy qu'un défilé de bombasses lubriques. Jugez plutôt (ou Mickey, oh, oh, oh), des Ferrari, Lamborghini, Porsche posant leurs vénérables gommes dans les rues de San Francisco, Washington ou même Yokohama. Ça fait juste super-envie et c'est prévu pour quelque part en 2008 si on a du bol, 2009 si on n'en a pas et 2010 si vous n'abonnez pas toute votre famille à Joystick.

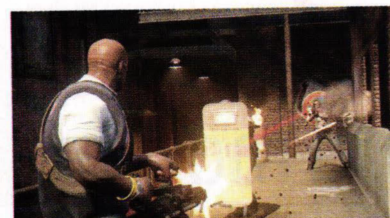
Phrase à la con

Dimanche 9 décembre 2007, 13h47
Styx : « Je ne suis bien qu'avec des touches qui pètent. »

The Club...

sortira le 8 février 2008. Rappelons que ce jeu d'action de Bizarre Creations (Project Gotham Racing) s'annonce subtil comme l'aplanissement d'une autoroute à l'aide d'une escadrille de B-52.

Smith & Wesson

Au cas où vous vous demanderiez ce que devient ce bon vieux Harvey Smith (Deus Ex, Wing Commander), sachez qu'il s'est tout simplement tiré de chez Midway suite au cuisant échec critique de son dernier bébé : Blacksite. Il faut dire que le bonhomme venait d'avouer, quelques jours auparavant, avoir totalement foiré le développement du jeu. On ne peut d'ailleurs que le féliciter devant tant d'honnêteté. C'est vraiment super-classe. En revanche, je me demande si ce sera réellement efficace lors de son prochain entretien d'embauche.

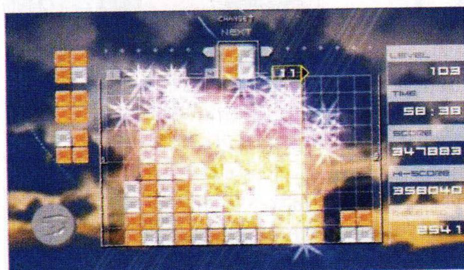


Comme une boule de flipper



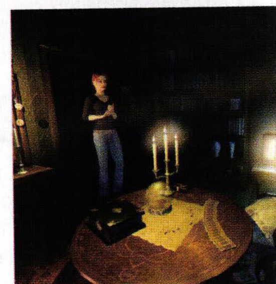
Un Américain de 29 ans, Matthew McKnight, est parvenu à réaliser un double exploit, celui de voler au secours de victimes lors d'un accident de la route mais aussi de voler tout court, sur 36 mètres. C'est en 2002 que l'héroïque bonhomme s'est retrouvé sur les lieux d'un crash quand il a été percuté par une bagnole déboulant à toute berzingue dans sa direction. Résultat : un fantastique vol plané, deux épaules déboîtées, des fractures à la jambe, au coccyx et de nombreuses semaines à l'hosto à se demander s'il n'aurait pas mieux fait de rester couché ce jour-là. Eh bien non, car notre ami figure désormais dans le prestigieux Livre des Records pour son exceptionnelle prestation qu'il espère ne pas voir battue avant un bon moment. Remarquez, au pire, il pourra toujours tenter de l'améliorer lui-même.

Le jeu gratos du mois



Ce mois-ci, j'ai deux jeux gratuits pour vous. Le premier s'appelle Tetsuya Mizuguchi et il suffit de tenter de le dire dix fois très vite à l'endroit puis à l'envers pour passer un bon moment avec des potes alcooliques. Le second est réalisé par le premier et s'intitule Lumines. Il s'agit d'un super-chouette puzzle game sorti depuis un bail sur PSP auquel vous pourrez jouer autant que vous voulez en échange de publicités pas bien méchantes. Ça change un peu. Cela dit, si vous êtes totalement allergique à la réclame, comme disait ma grand-mère, vous pourrez aussi éviter les pubs en mettant la main à la poche. Dans ce cas, on parlera alors d'un concept totalement novateur : le jeu gratos du mois à 20 dollars.

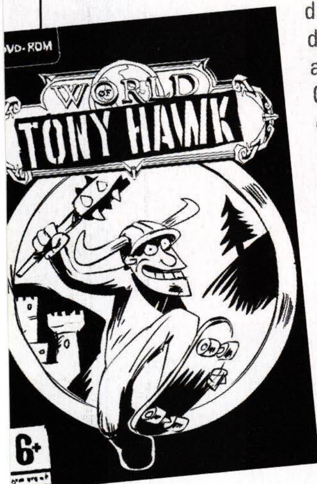
Bonnes vacances



Un petit voyage à Saint-Pétersbourg, ça vous dit ? Posez donc vos RTT pour début 2008, période à laquelle sortira Memento Mori, le prochain jeu d'aventure des Tchèques de Centauri Productions. Ici, votre rôle sera d'enquêter sur la disparition d'œuvres au sein du légendaire musée de l'Ermitage. Rien que ça. Bon courage en tout cas, parce qu'en hiver dans ce coin du globe, ça caille sévère.

UN NOUVEAU SHÉRIF

La grosse nouvelle du mois, c'est bien sûr LA fusion entre Vivendi et Activision. D'un montant colossal pour le secteur (on parle de 19 milliards de dollars), cette « fusion » se traduit en réalité par une prise de contrôle du géant Vivendi sur l'autre géant Activision. Une fois toute la procédure effectuée à coups de transactions plus ou moins compliquées (je vous en épargne les détails mais ça va prendre un moment), les deux entités formeront Activision Blizzard, le nouveau super-méga-colosse du jeu vidéo. Cette nouvelle boîte se situera donc juste devant Electronic Arts désormais relégué au rang d'outsider. Quant à ce que tout cela va changer pour nous joueurs, je n'en ai pas la moindre idée et, entre nous, je trouve ça aussi passionnant que d'éplucher trois tonnes de pommes de terre avec une épingle à cheveux.

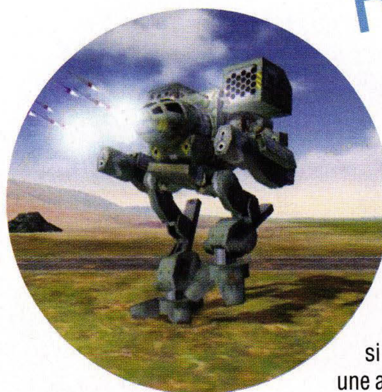


On S'ENFICHE



Ce que vous voyez sur l'image située quelque part à côté de cette news, le bidule rouge ridicule, là, c'est une clé USB. Avant tout destinée aux mômes, elle contient plein de chouettes trucs comme un navigateur spécial pour les enfants (Yahoo Kids), quelques jeux et la possibilité de limiter leur temps de connexion à Internet. L'engin se décline en plusieurs versions, de Mickey Mouse à Winnie l'Ourson en passant par Doraemon et je vous rappelle que si votre copine vous offre ça à Noël, c'est qu'elle tente de vous dire quelque chose.

Retour au bercail

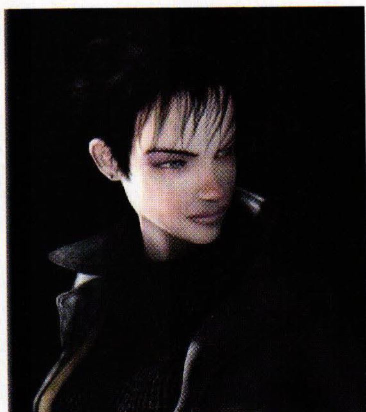


Maintenant que FASA a fermé ses portes sous l'impulsion de Microsoft, que vont devenir les prestigieuses licences que sont Shadowrun, Crimson Skies et Mechwarrior ? Alors, vous répondez ou je dois crier ? ALLÔ ? Ah non, oups, c'est moi qui fais les questions et les réponses ici. Ben voilà, c'est simple, elles viennent d'être reprises par Smith & Tinker, la boîte fondée par Jordan Weisman, un ancien de... FASA. Reste à savoir ce qu'il compte en faire mais, si vous voulez mon avis, ce n'est pas pour les ranger dans une armoire fermée à double tour.

Du nerf, Chris

Après l'excellent Supreme Commander, nous nous demandons tous ce que va nous sortir Chris Taylor dans les mois ou les années à venir. Eh bien, c'est très simple : un jeu. Lequel ? On n'en sait rien, mais Chris nous assure que cela n'aura rien à voir avec ce qu'il a fait jusqu'à présent. Sachant qu'il n'a pour l'instant développé que des jeux de stratégie temps réel (Total Annihiliation, Kingdoms...) et un hack & slash (Dungeon Siege), ça laisse la porte ouverte à pas mal de trucs comme par exemple un vrai RPG, un FPS ultra-original ou, encore mieux, un fantastique simulateur de courses de poneys.

LIFE IS LIFE

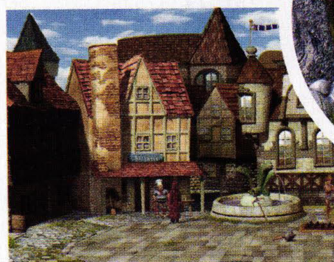


Si vous faites partie des gens frustrés par la fin de Still Life, un sympathique jeu d'aventure sorti en 2005, vous allez pouvoir vous remettre à respirer. Car Microïds annonce enfin une suite à cette enquête non résolue. Ouf, hein ? On a failli attendre, oulala. Eh bien, d'ici une petite année vous saurez enfin quel est le sacripant caché derrière le masque de « Mr X » ! Et cette fois, vous incarnerez deux héroïnes, l'une vous mettra dans la peau d'une enquêtrice (Vic) quand l'autre (Paloma) vous obligera à jouer la survie à tout prix. Pour les images surtout vous ne bougez pas, je vais faire un petit tour aux toilettes et je reviens vous en coller une ou deux.



Simon the Sorcerer 4...

...sortira au début de l'année prochaine car pour l'instant il pleut des cordes donc il vaut mieux rester bien à l'abri, à l'intérieur. En attendant que ça s'arrête, il réalise de jolies illustrations égocentriques, en voilà deux.



Aquaria des chants



Par manque de temps et de place, on ne peut pas vous proposer le test d'Aquaria ce mois-ci. Désolé, c'est comme ça, allez porter plainte si ça vous amuse. En attendant qu'on le décortique comme il se doit dans le prochain numéro, vous pouvez toujours vous essayer à la longue démo (plus de deux heures de jeu) disponible sur le site officiel www.bit-blot.com. Néanmoins, je tiens à vous mettre en garde, la première heure est chiante au point que cela devrait être interdit par la loi. C'est lent, vide et il faudra vraiment faire un gros effort pour avancer un peu dans l'aventure. Un conseil : accrochez-vous et tenez bon ! Le titre en vaut la peine et voilà une preuve de plus, s'il en était besoin, que le vainqueur de l'Independent Games Festival 2007 n'est définitivement pas un jeu comme les autres.

Jeu fantôme



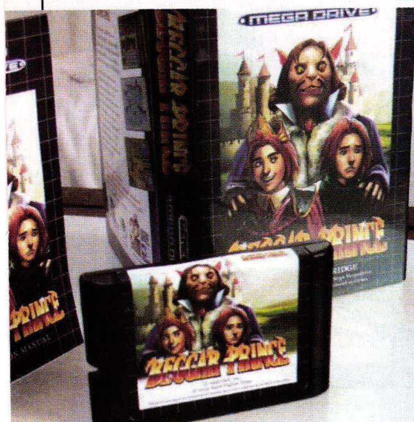
Imaginez un monde dans lequel sortirait un quatrième volet de Ghost Recon. Imaginez un monde dans lequel on vous propulserait, l'arme au poing, en pleine cambrousse, comme dans l'excellent premier volet. Imaginez un monde dans lequel personne ne vous donnera plus de détails. Eh bien, ce monde, c'est celui des rumeurs.

Imagine aaall the pipeauuu



Après Barcelone, Yokohama, Sao Polo, New Delhi et Séoul, Paris sera la sixième ville à accueillir l'Imagine Cup, la compétition étudiante de Microsoft. Et pour la première fois il y aura une catégorie jeu vidéo ! Thème de l'année : le développement durable. Si vous êtes étudiant et désireux de sauver la planète, vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire sur le site officiel http://imaginecup.com. Ne traînez pas trop, à l'heure où vous lirez ces lignes, il vous restera une vingtaine de jours pour déposer votre projet. La compétition se déroule en deux rounds de sélection, plus une finale qui se tiendra au Novotel de la tour Eiffel, un endroit choisi par les organisateurs pour que les concurrents « puissent se rendre n'importe où à pied ou à vélo ». Une démarche écolo qui ravira Tuttle, lui qui se fait des Paris-Nice en trottinette et mange des navets bouillis au petit-déjeuner.

Vraiment plus fort que toi



Aujourd'hui, dans notre grande série « Mais qu'est-ce qu'ils fument ? », je vous présente la Super Fighter Team. Ces développeurs américains basés à San Diego (Californie) ressemblent à tous les développeurs de la planète, à la différence que ces hurluberlus viennent de sortir un jeu sur… Sega Megadrive. Oui, oui, un vrai jeu, avec une boîte, une jaquette et une vraie cartouche à insérer dans la console toute poussiéreuse qui traîne à la cave sous une pile de journaux défraîchis. Le titre (assez joli, du reste) est un RPG du nom de Beggar Prince www.beggarprince.com et se révèle être l'unique jeu sorti sur la machine depuis 1998. Vendu 46 dollars, le soft vous promet de très longues heures ludiques, surtout si on comptabilise le temps nécessaire pour retrouver ce satané câble d'alimentation.

Lost...

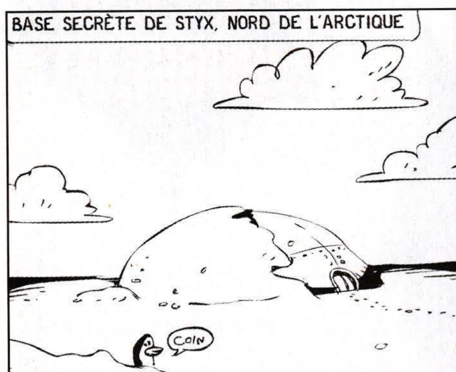
devrait sortir dans les premiers mois de 2008 et les nouvelles images balancées par Ubisoft seraient plus alléchantes si on pouvait y contempler le joli postérieur de Kate.



Soustraction

Si jamais vous aviez l'intention d'émigrer en Australie pour aller bosser chez les petits gars d'Auran, annulez votre réservation, le développeur vient de licencier une soixantaine d'employés. Pour justifier cette décision, le P.-D.G. Tony Hilliam a évoqué les mauvais résultats de Fury, le MMO de la firme tout en annonçant la délocalisation du développement en Asie. Voilà, c'est tout et c'est déjà bien assez relou à écrire comme ça.









On dirait le sud GAMESUD

Vous serez ravi d'apprendre la naissance de Gamesud. Une alliance ayant pour but, je cite « de fédérer les professionnels de la filière jeux vidéo de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur autour de plusieurs objectifs ». Bon, après y'en a plein, des objectifs, dans le communiqué de presse. C'est franchement barbant, alors je vous la fais courte : Lexis Numérique et d'autres boîtes du coin se sont alliées pour partager savoir, technologie et tout et tout. En tout cas, avec un nom pareil, ils ne risquent pas d'être à l'ouest.

Mozart...

...n'est finalement pas sorti, comme prévu, au mois de novembre et se voit reporté à une date indéterminée, en 2008. C'est curieux ça, moi qui pensais qu'il était mort.

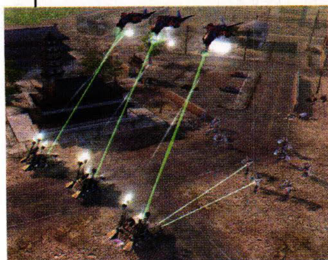


Ça va trancher

Aaah ! Les statistiques, une science qui aura toujours le don de me laisser perplexe. Tenez, d'après la dernière étude de TNS Sofres portant sur le marché vidéoludique, on dénombrerait environ 1,8 joueur de jeux vidéo dans presque la moitié des foyers français. Et c'est toujours comme ça de toute façon avec les statisticiens, il manque toujours des bouts de gens par-ci, par-là, je n'y comprends rien. Bref, sachez que 70 % des joueurs de l'Hexagone jouent sur PC (bien), 40 % sont des femmes (trèèès bien) et qu'a priori 100 % des lecteurs de Joy sont déjà fatigués à la lecture de tous ces chiffres, donc on va en rester là.



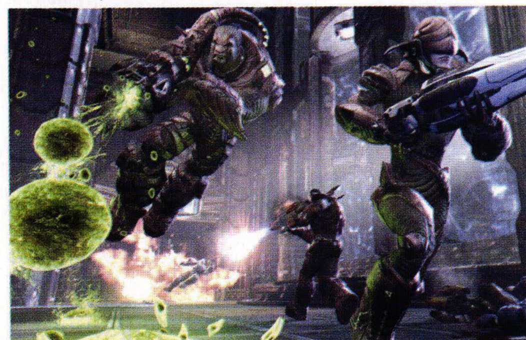
Command & Conquer 3...



Kane's Wrath, prévu pour le courant de l'année 2008, ne sera pas un jeu de lancer de boules de Noël, encore moins une simulation de patins à roulettes, ce sera un... un... bon sang... j'ai oublié.

Même pas peur

D'après Mark Rein (P.-D.G. d'Epic), une audacieuse équipe de développeurs serait en train de plancher sur une adaptation pour Wii de son fantastique Unreal Engine 3. Qui ? Mystère, les courageux gaillards tenant à préserver leur anonymat. Une sage décision qui devrait permettre d'éviter qu'une bande de joyeux drilles en blouse blanche aille les chercher pour les coller à l'asile.



Phrase à la con

Mardi 10 décembre, 15h01

Yavin : « J'ai déjà lu un roman entier sur les toilettes. »

Empoisonné



Comme cadeau de Noël, le site de vente de jeux américain Gametap (www.gametap.com) n'a rien trouvé de mieux à offrir que l'ignoble, l'infâme Daikatana. Oui, oui, je parle bien du FPS tout pourri réalisé par notre ami de toujours, le bon vieux John Romero. La bonne nouvelle, dans l'histoire, c'est que cette offre est réservée aux seuls habitants des États-Unis. La mauvaise... Oh ! Franchement, si vous n'avez pas compris la mauvaise, moi je ne peux plus rien pour vous.



Patience

On le sait, le moteur de Crysis tue la gueule. Alors s'il vous manque, une fois le jeu de Crytek terminé, vous pourrez en retrouver toute la technologie dans The Day, un MMO conçu chez Reloaded, studio fondé par d'anciens de chez Ncsoft. Ça sort dans… hou, là, trois ans. Ah, bon, ben, finalement, ce sera moche.





Gnagnagna

On vous en avait déjà parlé, mais c'est maintenant sûr à 100 % : la version multijoueur de Darwinia verra le jour courant 2008. Forcément, les rumeurs vont déjà bon train, certains évoquant une sortie au mois de mars, d'autres une version collector avec un lot de pinces à linge en option. Enfin bon, les rumeurs, ça vaut ce que ça vaut et on attend de voir. Pour le titre, les auteurs nous signalent sur leur blog (www.introversion.co.uk/blog/) qu'il n'a pas changé et que ça s'appelle donc toujours Multiwinia. Un nom pas forcément très vendeur en ce qui concerne les jeux vidéo, mais qui ferait sans doute fureur sur le marché des yaourts aux huit légumes.

Phrase à la con

Mardi 10 décembre 2007, 16h51

C_Wiz : « On maile ça à qui ?
Yavin : À Sundin.
C_Wiz : Quel homme !
Yavin : N'exagérons rien, on parle de Sundin. »



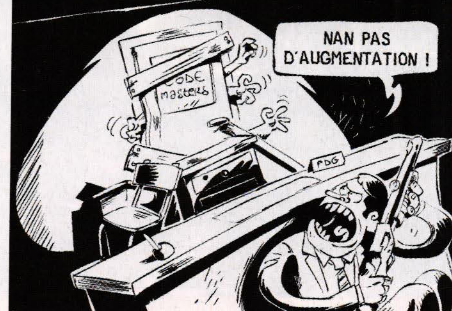
À la kart



Et encore des nouvelles de Blimey Games (www.blimeygames.com) ! Décidément, on ne les arrête plus. Les bougres nous balancent des images de leur prochain jeu de course : Kart Attack. C'est prévu pour le Xbox Live Arcade, le Playstation Network et, vous l'aurez compris, sur nos zoulis PC adorés. À part ces précieuses infos, les talentueux développeurs suédois oublient comme des chacals de nous donner la date de sortie ou de plus amples informations sur le contenu du jeu. Croyez bien qu'à partir de maintenant, leur vie va devenir un véritable enfer.

Bilan sans remous

Tiens, comment va ce brave Codemasters ? Ça va, vieux, la forme ? La femme, les mômes, les finances ? Cent millions d'euros de chiffre d'affaires, tu dis ? Pas mal. Près de huit millions d'euros de bénéfices ? Eh bien, eh bien, voilà qui est rassurant. Oh, au fait, pendant que je te tiens, t'aurais pas cent balles ?



Un bon parti ?



Je vais tenter de rester calme, zen, tranquille. Tout va bien. Je respire et j'annonce calmement la sortie de Partisan (www.ndgames.ru). Il s'agit d'un mélange d'action et de jeu de rôle doté de graphismes fort sympathiques, prévu pour le premier trimestre 2009.
On devra y effectuer une tonne de missions afin de libérer des potes capturés par de vilains ennemis. Ça a l'air cool, hein ? En plus, il faudra souvent faire preuve de discrétion, mais on pourra de temps en temps agir héroïquement en fonçant dans le tas. Le problème ?
Quel problème, il n'y en a pas. L'aventure se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale, j'adore ça et je n'en ai pas marre. Du tout.

Old School Night Club, un des environnements de jeu du Vegas nouveau.



>Genre : FPS
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Ubisoft Montréal/Canada
>Sortie : 1er trimestre 2008

RAINBOW SIX VEGAS 2

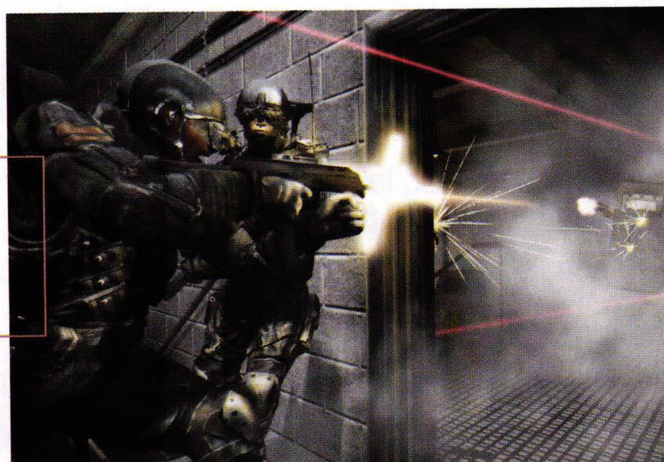


À l'instar du cinéma ou de la littérature, les jeux sont parfois de beaux prétextes à réflexion. Ces derniers nous offrent l'occasion d'opérer des rapprochements, certains évidents, d'autres inattendus. Si je vous parle maintenant de Rainbow Six Vegas 2, c'est bien sûr pour illustrer le second cas. Un FPS licence, difficile d'imaginer pire comme matériau d'analyse critique. Que peut-on bien trouver de si étrange à dire en prenant pour point de départ un soft aussi commercial ? Un coup de boule (de cristal) bien casé et hop, tout s'éclaire. Tout d'abord, notons que RSV2 est la conséquence de trois besoins combinés : une licence célèbre ; un temps de développement réduit ; un background vendeur. En apparence, rien de bien passionnant. Si l'on s'arrête au dernier facteur évoqué, on se rend pourtant compte d'un point assez intéressant. À la différence du cinéma, les jeux vidéo se déroulant à Las Vegas sont incroyablement rares. Pensez à Casino Royale, à Ocean's Eleven ou encore à Las Vegas Parano. Nous, joueurs, n'avons pas d'exemples équivalents. Voilà qui est tout de même bien étrange : le jeu vidéo entretient des rapports de consanguinité évidents avec les jeux de hasard et pourtant, Las Vegas, capitale mondiale du jeu n'y apparaît que rarement. Et ne venez pas me parler de licence onéreuse, il y a une différence entre copie calque et inspiration.

Si l'on revient sur Rainbow Six Vegas 2, on se rend compte qu'il ne s'agit même pas d'une exception. Pour ce que j'en ai vu (une partie en co-op entre deux game designers et une présentation détaillée), ce nouvel opus a les armes pour surclasser son prédécesseur, mais à l'instar de ce dernier, ne propose aucun éclairage de ce cadre fascinant qu'est la ville de Vegas. Sur le plan du fun, il n'y a d'ailleurs rien à y redire. Ubisoft a choisi d'introduire un système de récompense perfectionné (le ACES), destiné à encourager les styles de jeu spécialisés (couverture fumigènes, approche frontale, etc.) et permettant de débloquer de nouvelles armes à longue portée pour les joueurs spécialistes du headshot, de nouvelles armes lourdes pour ceux qui cumuleront les dommages collatéraux et les kills multiples, etc. Un système indéniablement plus à même d'accroître le fun des parties que l'ajout d'improbables questions métaphysiques. De fait, comment lui en vouloir ? Le nouveau Vegas a été développé pour être vendu, pas pour filer la métaphore. On attend de lui qu'il fasse un massacre dans les bacs, pas qu'il suscite un débat sur le rapport symbolique entre un headshot et un coup de dés chanceux.

Né pour ratisser large, il fera la part belle à la customisation, aux nouvelles armes (kar Sr 25, m468 et Sr 25) et donnera même une chance aux néophytes de s'initier au genre avec l'introduction d'un mode de jeu « casual ».

Tuttle



Certains ennemis seront désormais équipés d'un bouclier. Une attaque simultanée de front et de côté sera nécessaire pour les éliminer.



Pas de médic dans le jeu, santé qui se régénère automatiquement… Frontlines joue assurément la carte de la pure offensive.



>Genre : FPS
>Éditeur : THQ
>Développeur : Kaos Studios/États-Unis
>Sortie : 15 février 2008

FRONTLINES FUEL OF WAR

Frontlines, c'est d'abord l'histoire de Frank Delise, Brian Holinka et Tim Brophy qui ont en leur temps développé un mod pour Battlefield 1942 : Desert Combat. Celui-ci proposait de revivre la guerre du Golfe du côté américain ou irakien, modélisant les armes et les véhicules de chaque faction. Le mod fut un succès tel que Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) rachète leur petite société, Trauma Studios, et les fait travailler sur le développement de Battlefield 2. Quelques difficultés financières plus tard, la belle histoire tourne court, mais qu'importe. Les trois jeunes gens intègrent une nouvelle structure d'une soixantaine de personnes, Kaos Studios, sous le giron de THQ, et développent un titre toujours lourdement porté sur l'aspect guerre totale, jusqu'à 64 joueurs, Frontlines : Fuel of War. Cette fois, le cadre est futuriste, et c'est en 2024, tandis que le monde se déchire pour mettre la main sur les derniers gisements de pétrole – Red Star Alliance (Chine et Russie) d'un côté, Western Coalition (Europe et États-Unis) de l'autre – que l'on se trouve plongé. Autre précision, et de taille : cette fois le jeu, contrairement aux Battlefield, propose un vrai mode solo…



Le jeu anti-campeurs

Le principe de Frontlines est simple : les affrontements se déroulent sur des lignes de front imposant certains objectifs (débarrasser un secteur des ennemis qui s'y trouvent, arriver jusqu'à un endroit ou un objet précis ou bien détruire un bâtiment adverse) et, une fois ces derniers remplis, la bataille se déplace jusqu'à une nouvelle ligne. L'intérêt ? Contraindre les joueurs à l'offensive, et éviter le camping sauvage. Le jeu propose six classes de soldats (Assaut, Assaut lourd, Sniper, Anti-Véhicule, Special Ops et Close Combat) ainsi que quatre spécialisations (soutien terrestre ou aérien, technicien drone ou bien spécialiste « contre mesure », pour mettre hors service les véhicules ennemis). De nombreuses combinaisons possibles, donc, pour un titre qui mise tout sur la complémentarité des soldats à l'intérieur d'une même équipe. Il faut dire que les possibilités offertes sont nombreuses. Non seulement les classes se révèlent assez différentes (ça se traduit surtout au niveau de l'équipement), mais les spécialisations possèdent trois « niveaux » offensifs particuliers. Ainsi, le technicien drone aura à sa disposition une mini-mitrailleuse sur chenilles, un appareil volant de reconnaissance puis un mortier mobile, le spécialiste support aérien pourra procéder à des frappes « chirurgicales », puis à fragmentation et enfin à guidage laser, etc. Des parties qui s'annoncent assez tactiques, donc, et dans lesquelles les véhicules (avions, blindés et hélicos) auront, évidemment, une grande importance. Frontlines, nouveau poids lourd de la guerre multijoueur ? C'est bien possible…

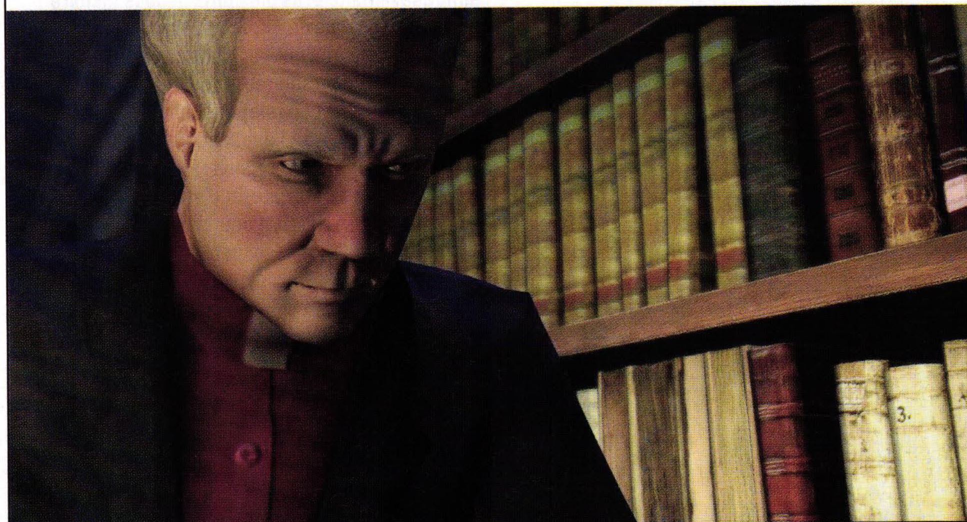
Chris

Le bazooka peut locker ses cibles, ce qui permet les trajectoires courbes et rend plus difficile la localisation du tir par l'ennemi.



Le mode solo du jeu s'annonce convenable et devrait durer une dizaine d'heures (selon l'éditeur, donc attendons-nous à 7-8 heures réelles).

Facile de préparer une ambiance énigmatique. Il suffit de mettre des vieux partout, parce qu'un vieux ça a toujours l'air mystérieux.





> Genre : Aventure
> Éditeur : Koch Media
> Développeur : Fusionsphere Systems/Allemagne
> Sortie : Septembre 2008

SECRET FILES 2

Tout débute par une cinématique d'introduction dévoilant une sorte de Sam Fisher tuant silencieusement des prêtres d'un certain âge. Le mobile ? Certainement pas un trip de chasseur puisque les vieux sont essoufflés au bout de 10 mètres. En plus, ils flippent comme des cochons d'Inde prêts à subir une nouvelle expérience de labo. Mais alors, pourquoi abattre ces gens ? Que savent-ils ? Qu'est-ce qu'ils protègent au péril de leur vie ? Pourquoi Tuttle fait sa crise d'ado à 26 ans ? Des questions qui resteront sans réponses à moins de plonger au cœur de Secret Files 2.



Ce deuxième épisode met en scène les protagonistes (Nina et Max) présents dans le premier opus et qui s'aventurent maintenant dans une nouvelle histoire. Il est donc possible de découvrir ce scénario sans avoir joué à Secret Files premier du nom. Pour ce qui est de la prise en main, les amateurs de point & click retrouveront leurs marques. Toutes les actions s'effectuent à la souris : marcher, dialoguer, interagir avec le décor… Le curseur change naturellement d'icône en fonction des actions à effectuer. De plus, si vous vous sentez paumé dans un décor, une simple pression sur la barre espace affiche à l'écran les éléments importants à examiner. Mais normalement, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes. En tout cas, pas en début de partie puisque les premiers décors nécessitent à peine quelques minutes pour réussir à tout examiner et progresser.

Un soupçon de 3D dans un monde en 2D

Visuellement, ce deuxième épisode joue la carte du trompe-l'œil avec un subtil mélange de décors en 2D et de personnages en 3D. Rien de révolutionnaire, mais ça vaut le coup d'être souligné. Les quelques environnements que nous avons pu voir sont plutôt bien fichus. Graphiquement, ça reste néanmoins encore assez classique. Des lumières dynamiques apportent une touche d'ambiance supplémentaire avec des phases à la lampe torche pour découvrir certains indices. Reste les deux points primordiaux qui rendent ce genre intéressant et captivant : la qualité des énigmes et du scénario. Il est évidemment trop tôt pour en juger. Gardez en tête que les développeurs ciblent un public de joueurs occasionnels. Les accros d'aventure devront donc patienter encore quelques mois avant de découvrir ce qu'a réellement dans le ventre Secret Files 2. À l'heure de ce premier coup d'œil, l'impression est plutôt bonne. Espérons que ça se confirme sur la durée.

Cyd

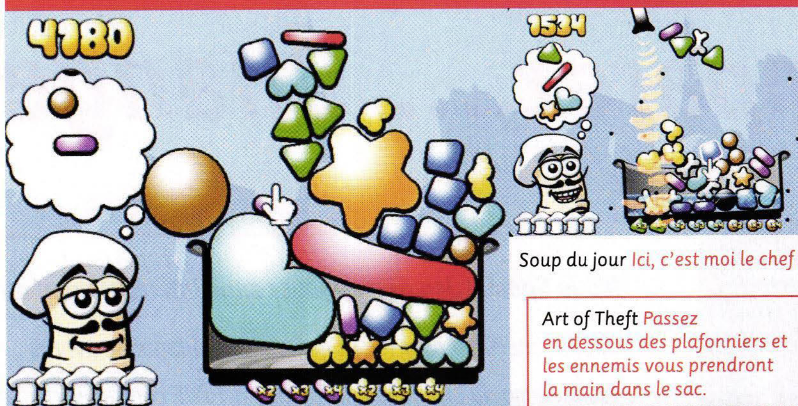
L'interface varie selon votre écran. Sur un moniteur 16:10, la barre des tâches s'affiche en bas de l'écran selon vos désirs. Sur un 4 :3, elle est présente tout le temps.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

Bonjour ! Deux personnes ? Suivez-moi, j'ai ce qu'il vous faut. Une chouette petite table, au coin du feu, vous y serez à l'aise. Prendrez-vous un apéritif ? Du potage, dites-vous… Hum, bien entendu, dans ce cas je vous conseille notre spécialité « Soup' du Jour » à composer soi-même. Voici déjà une marmite, les légumes commenceront à tomber du plafond dans quelques instants. Il vous suffit de les réunir par quatre de même nature afin de les métamorphoser en délicieux bouillon. Oh, mais vous vous débrouillez bien. Tenez, essayez donc de faire la même chose dans un récipient plus petit. Oui, comme vous dites, ça déborde beaucoup plus vite et c'est même un peu stressant. Continuez comme ça, vous excellez… En plat principal, je vous propose le Twister, du vol-au-vent, littéralement. Vous voyez cette petite tornade, là ? Ces mignonnes petites maisons ? Détruisez tout. N'ayez aucune pitié, vous n'en serez que plus satisfait. Ce n'est pas un plat très raffiné, je l'admets bien volontiers. Admirez tout de même la présentation et, croyez-moi, vous allez en déguster jusqu'à ce que les boutons de votre chemise en éclatent de bonheur. Et quel plaisir pour les yeux ! Notre chef a travaillé dur, des mois entiers, pour vous proposer ce met des plus exquis. Un café et l'addition ? Oh, vous partez déjà ?



Patrol Falcon Zchhhhhh, vrrrRRRrrrr, biiiip tacacatac. Bang.

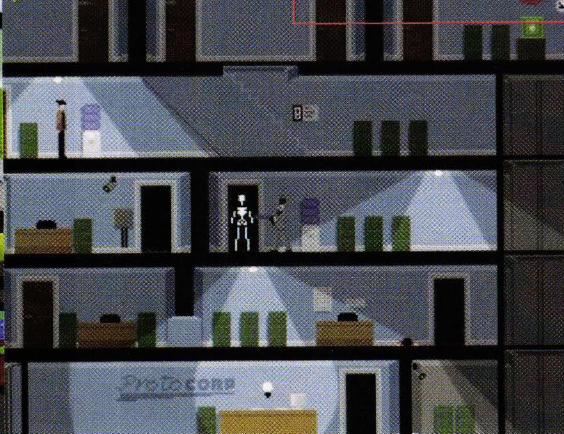


Soup du jour Mon dieu que ce titre est… ridicule.

Soup du jour Ici, c'est moi le chef !



Twister On appelle ça « mettre un gros vent ».



Art of Theft Passez en dessous des plafonniers et les ennemis vous prendront la main dans le sac.

DE HAUT VOL

Voler a toujours représenté un des plus grands fantasmes de l'Homme. De Lindbergh à Chuck Yeager en passant par Saint-Exupéry, tous ces voleurs de légende ont contribué à rendre cette activité de plus en plus attirante pour le commun des mortels. Mais voler peut coûter cher.
Ce n'est pas toujours vu d'un très bon œil et il faut parfois savoir faire profil bas. Alors pourquoi ne pas pratiquer en restant chez soi, bien au chaud, grâce à Art of Theft. Véritable hommage à l'art du pilot… euh O.K non oubliez l'intro ou abattez-moi. À votre guise. Bref, ce jeu dévoué à l'art de la chipe et entièrement réalisé par Ben Croshaw (célèbre chroniqueur de jeux vidéo) nous propose d'investir des lieux divers afin d'en repartir les poches pleines. Il faudra savoir se faire discret, échapper aux gardes, aux caméras et ruser pour fouiller les tiroirs à la recherche du précieux butin à collecter. On se croirait parfois revenu à la bonne époque des ordinateurs 8 bits et, très franchement, le jeu est tellement prenant que c'en est assez troublant.
Je papote, je papote et j'en arrive déjà à la fin de ce paragraphe. Hérésie, il manque un jeu donc je vais me contenter de vous jeter Patrol Falcon (un shoot-em-up minimaliste) à la figure. Je sais c'est impoli mais c'est ma rubrique, mon fils, ma bataille, faudrait pas qu'elle s'en aille, oh oh oh !

À VOTRE SERVICE

Dans le genre histoire d'amour, on peut dire que la romance entre les jeux vidéo et le tennis, ça tient la route. Tout a commencé avec Pong et, les années passant, on a eu droit à des dizaines d'excellents titres (aaah Great Courts 2, Virtua Tennis, Top Spin…) aux gameplays paradoxalement forts différents. J'avais déjà évoqué Super Mogura Tennis dans ces pages il y a quelque temps, pressentant un titre de haute

LES ALIMENTATIONS NUMÉRO 1 AUX USA DÉBARQUENT EN FRANCE



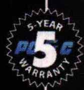


SILENCER® 750 Watt
High Performance Power Supply

RAIL UNIQUE +12V (60A)
GARANTIE 5 ANS







SILENCER® 750 Watt
High Performance Power Supply

MULTI-GPU READY
QUAD PCI-E

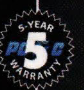






SILENCER® 610 Watt EPS12V
High Performance Power Supply

RAIL UNIQUE +12V (49A)
SEULEMENT 21DB À 100% DE CHARGE



"La meilleure efficacité que nous ayons mesurée en 7 ans de tests Alimentations." - Anandtech



"Notre choix pour alimenter la configuration overclocking ultime de la rédaction." - TomsHardware



"Notre vainqueur: PC Power & Cooling pour son rendement et sa très bonne stabilité. " - PC Assemblage



"La Silencer 750W Quad Black a été capable d'alimenter notre configuration extrêmement overclockée avec une impressionnante stabilité." - Syndrôme O/C



"Nous ne sommes pas loin de l'excellence. Très bonne tensions, excellent rendement et surtout un rail unique de 60A sur le 12V offrant donc un maximum de souplesse constituent la recette d'un produit incontournable." - Nokytech



"Avec sa tension irréprochable et son rail unique, la Silencer 750 est un allié de choix dans nos records d'overclocking." - Jmax-Hardware



"PC Power & Cooling propose des alimentations aux performances extraordinaires pour une stabilité parfaite dans vos ordinateurs : c'est une marque incontournable." - Generation 3D



PC POWER SILENCER SERIES

PC POWER & COOLING
PART OF THE OCZ TECHNOLOGY GROUP

PC Power & Cooling • 5995 Avenida Encinas • Carlsbad, CA 92008 USA
Phone: 760-931-5700 • Fax: 800-722-6555 • www.pcpower.com

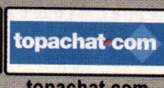
DISPONIBLE CHEZ:



rueducommerce.fr



materiel.net



topachat.com



grosbill.com

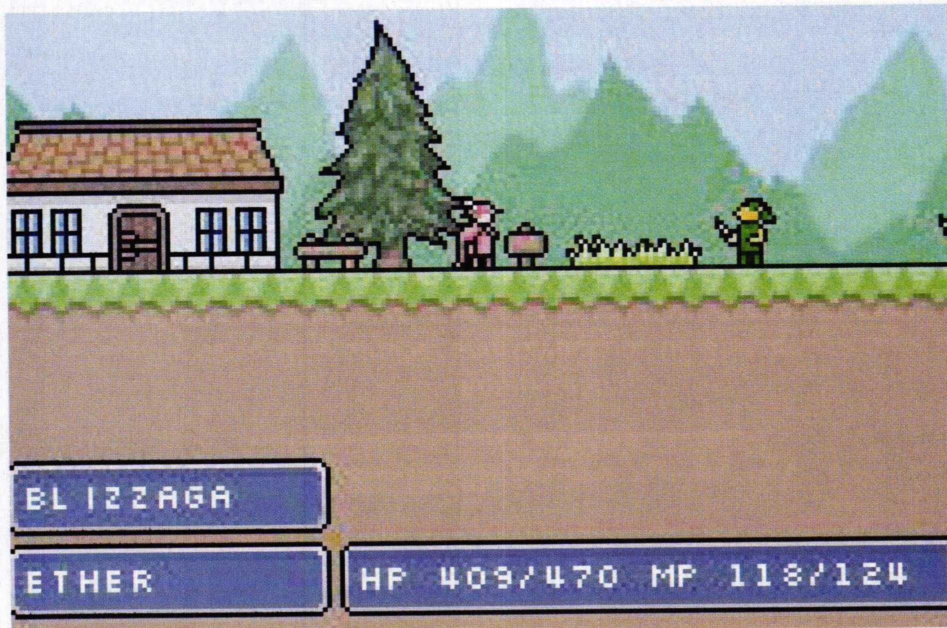


Super Mogura Tennis
Évidemment, on peut jouer à deux. Ultime

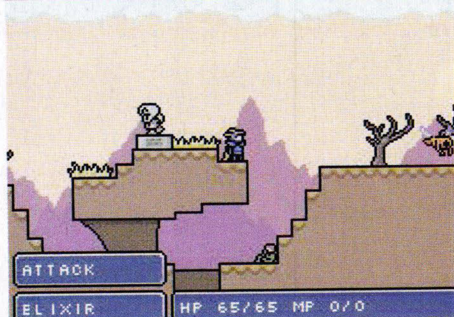
volée (ah ah). Je ne suis pas peu fier de vous annoncer que ma prédiction s'avère totalement exacte. Le jeu est tout mignon (malgré une très basse résolution) mais aussi, et surtout, nerveux comme jamais. C'est bien simple, il ne se passe parfois même pas une seconde entre trois frappes tant la balle peut atteindre des vitesses hallucinantes grâce aux différents coups possibles. Un must que les plus angoissés d'entre vous délaisseront rapidement pour quelque chose de plus calme. Comme ce très bon Final Vision, une sympathique aventure mêlant plateforme et jeu de rôle (au sens nippon du terme) qui n'est pas sans rappeler le cultissime Wonderboy in Monsterland, mon premier jeu sur Sega Master System, pour la petite histoire.

Rien que du bon sens

Un peu de culture : qu'est-ce que la synesthésie ? Eh bien moi je sais et je remercie les développeurs de Synaesthete de m'avoir fait découvrir une « condition neurologique par laquelle deux ou plusieurs sens sont associés ». Formidable, on en apprend tous les jours. En gros, on se retrouve embringué dans une aventure science-fictionnesque, dans des décors évoquant Tron et Darwinia, à devoir évoluer de salle en salle. À chaque nouvelle pièce ses ennemis à esquiver tout en tapotant le clavier en

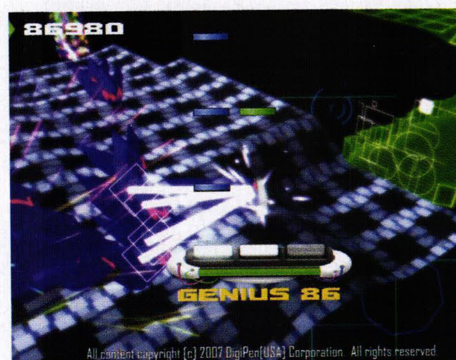


Final Vision J'espère, quand même que ce n'est pas le dernier truc que vous verrez (vu le titre).



Final Vision Et le pire c'est que c'est addictif.

rythme, sur la musique du jeu, grâce aux indications données à l'écran à la manière d'un Dance Dance Revolution (ou Guitar Hero, pour faire un parallèle plus en phase avec l'époque). Difficile à appréhender au début, le jeu se révèle redoutable au bout d'une poignée de minutes et il devient sacrément difficile d'en décrocher. Tant que j'y suis dans les jeux expérimentaux, passons à Rorschach une longue aventure délirante basée sur les célèbres dessins à interpréter de

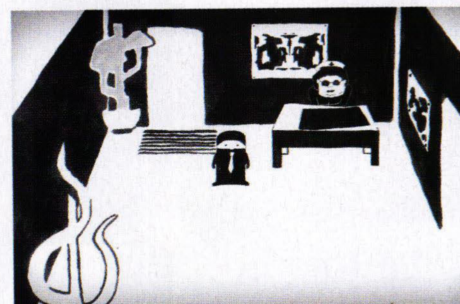


Synaesthete Tiens, Darwinia fait des émules...

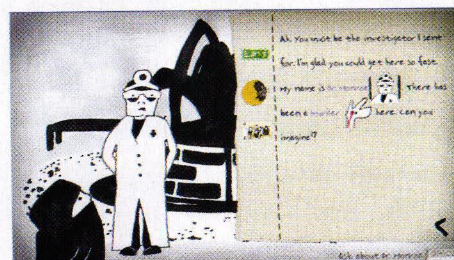
ce bon vieux Hermann. Mais si, vous savez, ces grosses taches d'encre que les psychanalystes vous tendent en vous demandant ce que vous voyez. Personnellement à chaque illustration qu'on me tend je vois un poney. Allez savoir pourquoi.

Dans un fauteuil

Incarner une personne à mobilité réduite, ce n'est pas banal et c'est pourtant ce que propose Tempo une bien étrange production en vue à la troisième personne. L'héroïne, coincée dans un fauteuil roulant, dispose malgré tout d'un pouvoir magique lui permettant d'effectuer de sympathiques projections spectrales. Une bonne manière d'avancer dans le niveau afin d'aller débloquer les obstacles impossibles à franchir avec son contraignant moyen de locomotion. Bien que trop courte, l'aventure se révèle réellement passionnante malgré un personnage « valide » affublé d'un balai dans le c..., dans le f... légèrement trop rigide. La réalisation du titre démontre un sacré savoir-faire de la part de ses géniteurs espagnols.



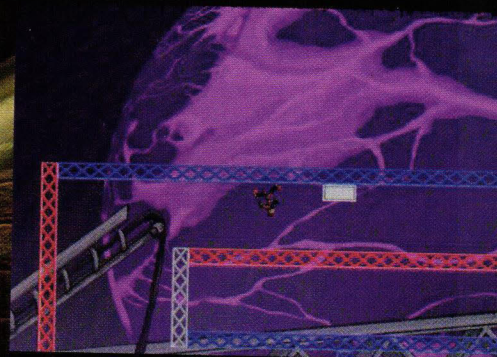
Rorschach Paré pour une croisière chez les tarés ?



Rorschach
Jetez l'encre, capitaine ! (O.K. pardon)



Tempo
Plutôt joli, non ?



Polarity
Avec une combinaison rouge, on est attiré par le bleu et rejeté par le rouge, avec une combinaison bl[illegible]



Matchgems
Les rouges avec les rouges, les jaunes avec les jaunes.

Un peu de relaxation ? Pas de problème, voici **Matchgems** un jeu de type match-3, c'est-à-dire dans lequel il faut aligner trois couleurs de même nature afin de les éliminer du tableau. Contrairement à pas mal de ses congénères, celui-ci n'impose pas de temps limite, pas de stress, on ne fait que se détendre à la cool. Le challenge est donc à peu près inexistant et ça fait du bien, de temps en temps.

FORCE D'ATTRACTION

Passons maintenant à un vrai bon jeu de plateforme : **Polarity** Le nom est loin d'être innocent car tout le principe du jeu se base sur un système de polarité. Votre perso dispose d'une combinaison capable de changer de couleur en passant du rouge au bleu à volonté. Au sein des niveaux, vous rencontrerez différentes plateformes et objets d'une couleur ou de l'autre sachant que dans un cas vous pourrez vous aimanter à certaines parois (et donc marcher à l'envers) et dans un autre vous serez rejeté par la même paroi. Les niveaux sont évidemment pensés en fonction de ces caractéristiques afin de proposer des énigmes plus tordues les unes que les autres. En toute honnêteté j'étais prêt à crier au génie devant ce projet étudiant (candidat aux présélections de l'Independent Games Festival 2008) jusqu'à ce que Steph de Joypad m'apprenne qu'il s'agit d'une repompe intégrale d'un jeu Dreamcast nommé Magnetic Neo. Ça n'enlève pas les qualités du titre mais un peu de charme, si. Cela dit en voici une dose (de charme) avec **Eschalon** un bon jeu de rôle sympatoche en représentation isométrique, une manière de voir qui manque un peu, de nos jours. Pas forcément très joli, le jeu devrait tout de même vous occuper un bon moment.

À LA CARTE

Le concept débile du mois s'appelle, tenez-vous bien, **Artic Stud Poker Run** Et comme pour tous les concepts « originaux », vous le décrire sans finir écroulé sous le bureau relève du funambulisme. Allez, je suis téméraire, je tente le coup. Vous contrôlez un scooter des neiges lors d'une course farfelue. Mais pour l'emporter, il ne suffit pas de franchir le drapeau

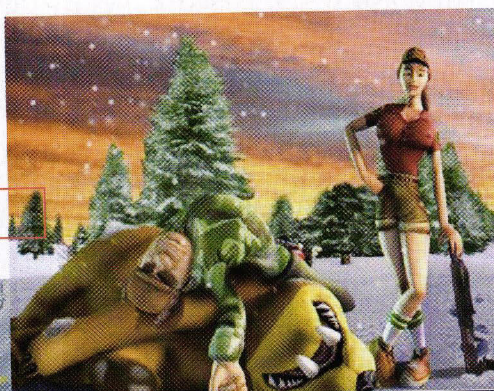


Eschalon
Évidemment, c'est pas Oblivion...

Eschalon En avant les histoires !



Artic Stud Poker Run





Artic Stud Poker Run
Et en plus, y'a des armes.

à damier à la première place, que nenni, il faut aussi avoir réussi la meilleure main de poker en ramassant des cartes à jouer sur le parcours. À la fin du temps réglementaire, le joueur disposant du meilleur jeu remporte la manche. Vous voyez quand je vous dis que c'est débile, je ne plaisante pas. Ceci étant dit, la réalisation est vraiment au top pour une production réalisée avec le célèbre Torque Engine. Sans la moindre transition logique j'enchaîne sur Democracy 2 qui, vous vous en doutez, est la suite de Democracy. Plus abouti encore que son prédécesseur, le titre invite tous ceux qui refont le monde devant le journal de 20 h à prendre le contrôle ou du moins la gouvernance d'une démocratie moderne avec ses mécanismes de gestion à se cogner la tête dans le mur.

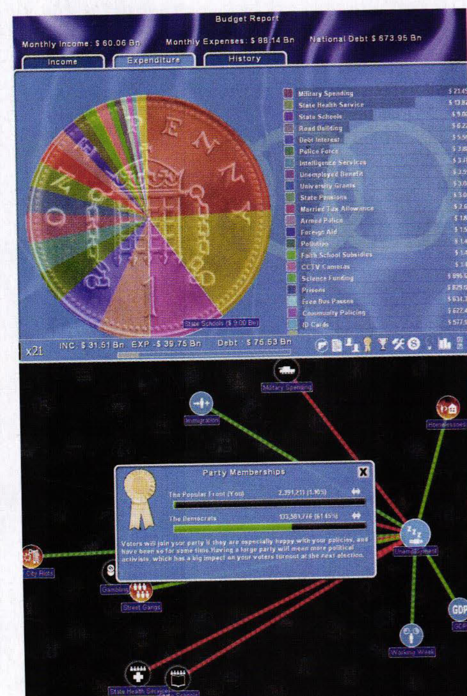
Prise de sang

Terminons en douceur avec une bonne vieille parodie d'une série de légende sur toutes les consoles du monde : Castlevania, ou plutôt Hasslevania dans le cas présent. Eh oui, encore un jeu de plateforme, dans un monde plein de méchants vampires pas beaux du tout, bouuuh. L'humour est omniprésent, du moins si l'on maîtrise parfaitement l'anglais. Dans le cas contraire l'humour est omniprésent si vous êtes du genre à vous marrer comme un goret parce que vous ne pigez rien à ce qu'un type raconte. Tiens essayons, gnfamjm, gmjmajmj, blblbllbl, grmpf ? Ça vous fait marrer ? O.K. non, à vrai dire je m'en doutais. Et pour le dernier titre du mois, je vous présente Move or Die, une aventure dans laquelle il faudra choisir les bonnes solutions au bon moment alors qu'une demoiselle, accompagnée de son frangin, renverse un inconnu blindé de thunes sur une petite route de campagne. Vous incarnez l'auto-stoppeur présent dans la bagnole au moment de l'accident. À vous de diriger l'aventure en prodiguant des conseils avisés aux deux malheureux. Peut-être pas si malheureux que ça, en fait...

Yavin

Move or Die
Une nuit, un mort, des thunes. Que faire ?

Democracy 2 Allouer les budgets ? Un véritable casse-tête chin... français.



Democracy 2
À vous de refaire la société comme vous l'entendez.



Hasslevania
Désuet mais très drôle.



Hasslevania
J'adore tuer des chauves-souris.

Les bonnes adresses

Soup du jour : www.digital-eel.com/soup
Twister : www.poyda.co.uk/ui/games_personal_twister.htm
Art of Theft : www.escapistmagazine.com/content/games/yahtzee/artoftheft
Patrol Falcon : http://staniol.extra.hu/
Super Mogura Tennis : http://nethands.net/~driven/smt/index.html
Final Vision : www.silvernova.co.uk/index.php?page=viewgame&id=73
Synaesthete : https://typo3.digipen.edu/index.php?id=986
Rorschach : www.collectingsmiles.com/rorschach/
Tempo : www.jesusflores.es/juego.zip
Matchgems : www.matchgems.com/
Polarity : www.etc.cmu.edu/projects/igf/
Eschalon : http://basiliskgames.com/book1.htm
Artic Stud Poker Run : www.arcticstud.com/
Democracy 2 : www.positech.co.uk/democracy2/
Hasslevania : http://del_duio.sitesled.com/Hastlevania/HasslevaniaHOME.html
Move or Die : www.zapdramatic.com/mod1.htm


Cooking Mama reloaded ?

A force d'abuser des PC, on va peut-être transformer notre chère planète en fournaise et tuer les derniers pandas. Mais si ça peut permettre aux dinos de faire leur come-back, je veux bien m'acheter un quatrième PC cet aprèm. Dans l'attente de ce jour béni, je me suis un peu entraîné à Turok, le prochain titre déconseillé aux moins de 18 ans des studios Disney (sans commentaire). Première impression : il y a beaucoup de vert. Des salades, des poireaux, beaucoup de haricots verts, le tout mélangé avec des cœurs de palmier et des morceaux d'avocat. En dehors de la jungle, on trouve aussi des canyons et des complexes militaires, histoire d'expliquer pourquoi le traître que vous pourchassez a eu la brillante idée de débarquer sur une planète squattée par des reptiles géants.

GENRE
Jurassik Pack
ÉDITEUR
Touchstone/ Disney Interactive
DÉVELOPPEUR
Propaganda Games/Canada
SORTIE PRÉVUE
Février 2008

TUROK



Turox ? Et Roukie !

Oui, le scénario est en tous points haletant, mais fort heureusement, il reste la chasse aux dinosaures. Pour ce que j'en ai vu, il y aura du T-Rex, du lurker (une bestiole super-vive capable de disparaître de votre champ de vision en un clin d'œil), des herbivores ou encore du veliceraptor. Toutes ces charmantes créatures peuvent être brûlées au chalumeau, explosées à coups de mines ou de roquettes, perforées à l'arc explosif, shootées au fusil et j'en passe. Le panel d'armes est plutôt varié et fonctionne aussi contre les adversaires humains que vous rencontrerez. Les attaques secondaires sont également au rendez-vous, avec quelques idées bien fun comme la gatling et son mode trépied.
À la manière d'un appareil photosensible, vous posez la bête, activez le mode tir automatique et voilà : ça mitraille tout seul. Dans la famille « FPS en autopilote », il faudra aussi compter sur une bonne dose de Quick Time Events, notamment lors des corps à corps contre les reptiles. L'idée est peut-être sympathique, reste à voir si cela ne fera pas du couteau une sorte d'arme ultime surpuissante et disponible par défaut. Autre point gênant : l'I.A. En théorie, les reptiles de Turok sont censés avoir des comportements imprévisibles. Mais tirez-leur dessus et vous les verrez systématiquement foncer sur vous sans s'inquiéter des mines placées sur leur passage.
Je termine avec le multi, fourni en complément des dix heures de jeu prévues pour le solo. Pour tout vous dire, son contenu m'a paru assez faiblard. Sept cartes différentes (plus trois réservées à la coopération), cela ne fait pas énorme. Ajoutez à cela des modes de jeu archi-classiques (exception faite du mode War Games), l'impossibilité de jouer un dinosaure et des armes assez peu précises, vous comprendrez pourquoi Turok ne m'a pas laissé une impression indélébile. Avis définitif dans le prochain numéro.

Tuttle

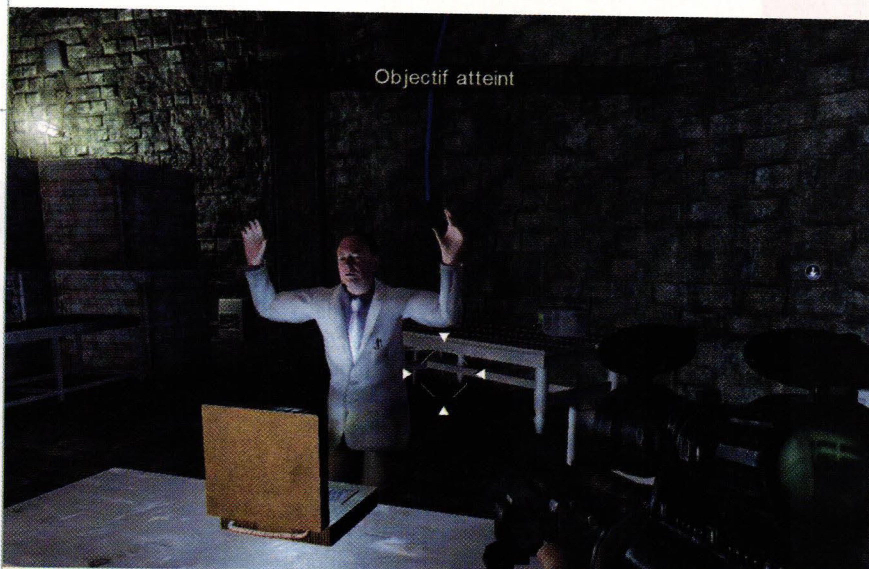




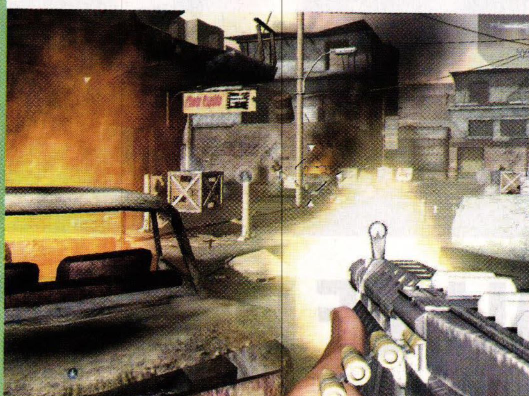


De grandes dents, pour mieux manger les enfants.

Après des épisodes plus ou moins corrects, la série Conflict (Desert Storm, Vietnam...) poursuit son infiltration sur nos disques durs avec le dernier opus en date : Denied Ops. Est-ce que l'expérience de Pivotal Games va enfin permettre de nous proposer un titre détonant ? Il est évidemment trop tôt pour affirmer quoi que ce soit. Néanmoins, les premières heures de jeu passées sur cette bêta apportent un semblant de réponse. Déjà, graphiquement, on est très loin de ce qu'offrent les dernières productions. Le sentiment d'être face à un titre d'il y a quatre ans est d'autant plus fort



Avec les otages, pas besoin de faire du sentiment. Une balle entre les deux yeux et vous vous occupez du reste après.



GENRE
FPS
ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
Pivotal Games/ de-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2008

appréciable, de nombreux éléments sont destructibles. Rien d'extraordinaire, mais ça fait toujours plaisir d'exploser le décor dans un environnement prévu à cet effet. Par contre, ne vous attendez pas à du répondant de la part des ennemis. Les champs de bataille ressemblent davantage à un stand de tir qu'autre chose, avec des adversaires qui apparaissent telles des cibles en bois. Pour nous divertir, Denied Ops propose d'utiliser deux personnages en passant de l'un à l'autre d'une simple touche. Soit vous privilégiez



CONFLICT DENIED OPS

qu'après la campagne de Call of Duty 4, tout paraît bien fade. On note également de légers problèmes de saccades lors des déplacements et une animation manquant de fluidité. Il est évident que niveau réalisation, cette version bêta nécessite encore beaucoup de travail. Ce qui n'empêche pas Denied Ops de proposer quelques bonnes idées.

À deux, c'est mieux

En tant que membre de la D.O.S (Division des Opérations Spéciales), vous réglez tous les problèmes en utilisant la diplomatie locale : des grenades et des bastos. Chose la finesse en utilisant le sniper, soit la méthode de destruction grâce au bourrin muni de sa mitrailleuse lourde.
Dans les deux cas, votre partenaire peut vous suivre à la trace et être totalement autonome dans le feu de l'action. Ce binôme devrait dévoiler tout son intérêt dans le mode Coop, disponible en LAN ou Online. C'est tellement rare de s'éclater dans une campagne avec un pote en guise de coéquipier qu'il est important de le préciser. On constate assez vite que ce nouveau Conflict a du potentiel, mais sa réalisation médiocre risque de tout gâcher. Attendons la version finale avant de trancher.

Cyd





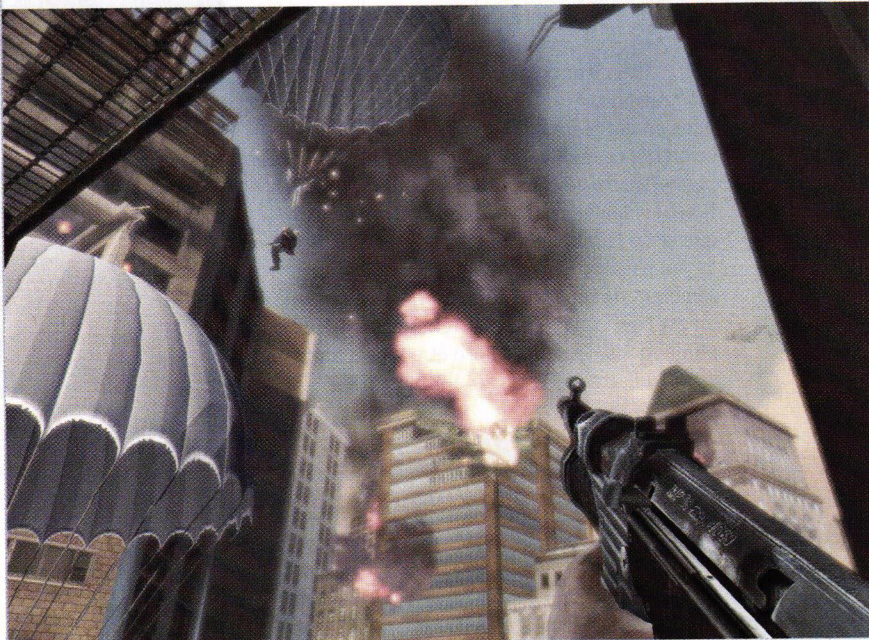
Un petit tour en char, histoire de tout péter. C'est lent mais efficace !

PIMP MY GUN !

À la fin de chaque mission, les deux protagonistes gagnent de nouveaux objets et améliorations d'armes, les rendant encore plus efficaces dans leur domaine. Le sniper devient une vraie fouine capable de viser une cible grâce à une caméra en restant planqué derrière une caisse. Son pote bourrin fait encore moins dans la dentelle avec un lance-grenades intégré à sa mitrailleuse lourde. À vous d'utiliser les nouvelles fonctionnalités de vos armes en fonction des situations. Sinon, foncez dans le tas et videz vos chargeurs, ça fonctionne aussi très bien !

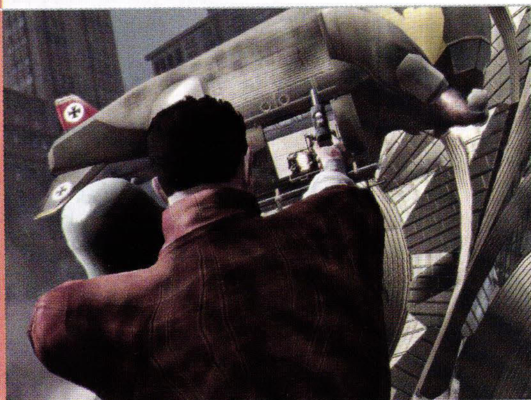
Et si je m'étais endormi avant de comprendre comment l'Angleterre avait capitulé devant Hitler ? Et si l'invasion des États-Unis par le Troisième Reich ne provoquait en moi qu'une très lointaine lueur d'intérêt ? Et si j'avais oublié la recette de l'enthousiasme forcé, au point d'éprouver la plus grande difficulté à écrire cette présentation de Turning Point ? Croyez-vous que j'essaierais de faire passer ce scénario daté années 60 pour un fleuron d'originalité et de modernité ? Probablement pas. Je me contenterais plutôt de rappeler que le FPS de Codemasters est prévu pour avril 2008 et qu'il sera divisé en huit chapitres répartis en trois épisodes, avec, au menu, une belle structure archi-classique : attaque des Allemands, lutte pour la liberté et rétablissement de l'ordre établi dans un monde engagé dans une guerre interplanétaire qui dure encore en 1952... En bon petit écolier, il me faudrait ensuite

Le tir au pigeon façon Codemasters mettra-t-il le joueur dans le rôle du volatile ?



TURNING POINT FALL OF LIBERTY

GENRE
FPS
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Spark Unlimited/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Avril 2008



évoquer les environnements, principalement urbains (New York, Londres et Washington) et ces quelques exceptions que sont les jardins de la Maison Blanche et les zeppelins. Des moments mémorables, qui permettront probablement de compenser l'absence totale de verdure des autres niveaux. Et c'est vraiment dommage, moi qui aime tant les artichauts.

Zeppel-in-progress

Pour faire remonter le thermomètre, j'évoquerais quand même l'honorable qualité des textures et des effets de couleur. Parachutes, zeppelins nazis et avions de chasse envahissent soudain le ciel de New York... C'est de la balle. Néanmoins, soulignons que certains passages sont bien dynamiques, tandis que d'autres présentent des aspects plus ternes. Une inégalité que l'on peut regretter. Dans cette aventure, on incarnera Danny Carson, notre héros ingénieur en bâtiment visiblement sans casque. Carson, enfin vous, devra se débrouiller pour sauver le monde, et tout d'abord sa peau dans ce monde de brutes épaisses.

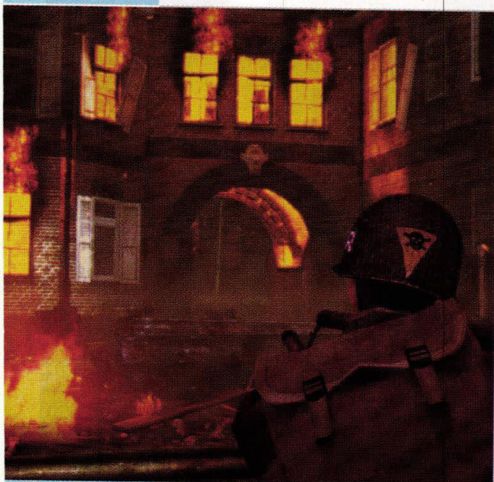
Bien, maintenant, zoomons sur certains « détails » qui chiffonnent : j'émets en effet quelques réserves sur l'I.A. car pour le moment, il est impossible de tirer sur ses alliés ou la population civile (oui, je sais, je suis pas un gentil héros !), et on remarque aussi le manque de variété des missions. Toutefois, le jeu étant encore en développement, évitons de lui jeter la pierre et attendons patiemment le test, car ces formules au conditionnel pourraient céder la place à de beaux éloges.

Tuttle



Les zeppelins de guerre font leur apparition dans Turning Point.




Barbeurk ?

En septembre 1944, l'armée allemande est en déroute. Forcément, les généraux Alliés se sentent pousser des ailes et rêvent déjà de victoires faciles. Le général Montgomery a alors la brillante idée de prendre d'assaut deux des ponts reliant les Pays-Bas à l'Allemagne, dans l'espoir de mettre la main sur les complexes industriels de la Ruhr. Stratégie adoptée : l'aéroportage. Autrement dit, balancer des milliers de soldats par parachute, en espérant qu'une poignée réussisse à s'emparer des ponts. Le bilan de cette bataille est désastreux, avec plus de 15 000 pertes côtés Alliés contre 8 000 côté Axe. Houlà, en voilà un résumé qu'il est sérieux. Bah oui, désolé, mais en ce moment, j'ai pas super-envie de faire des blagues. Et puis mince, on a beau être un mag de jeux vidéo, on peut aussi s'intéresser à autre chose, surtout quand un prétexte aussi gros que Brothers in Arms Hell's Highway nous tombe sur les bras. Ce troisième épisode de la mythique série entend en effet rendre hommage aux disparus de l'Opération Market Garden. L'idée est assez surprenante, puisqu'il s'agit donc de rejouer l'une des plus cuisantes défaites de l'armée alliée. Pas question de changer le cours de l'histoire. Pas question de s'en sortir victorieux. Dans le meilleur des cas, vous réussirez peut-être à préserver quelques vies, néanmoins ne vous leurrez pas : l'issue de la bataille ne dépendra pas de vous, même si vous êtes au premier rang pour assister et participer à certains des affrontements les plus décisifs.


Je vous rassure, ça avait beaucoup moins de gueule sur la version jouable.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

GENRE
...eux en série

ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Gearbox Software/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
...nestre 2008



Brothers, where art thou ?

Si Hell's Highway surprend par son background, ne vous attendez pas à de grandes révolutions question gameplay. La recette des Brothers a fait ses preuves depuis longtemps et entend bien préserver ce capital. Une fois encore, il s'agira de progresser en équipe : on définit les zones à couvrir, les points stratégiques à atteindre, les poches d'ennemis à éliminer. Si la recette de base n'a pas changé, deux nouveautés font cependant leur apparition : les véhicules (exemple : piloter un tank) et les points de suppression (ou suppression points). Chez les militaires professionnels, on parle de « points de suppression » pour désigner une zone hostile à nettoyer régulièrement. Dans Hell's Highway, ce principe se matérialise sous la forme de points rouges. Si le joueur tire sur la pastille de couleur, celle-ci se transformera progressivement en gris, puis en blanc. Le résultat risque de déstabiliser une bonne partie des joueurs. Non seulement, ces pastilles rompent avec l'homogénéité du décor, mais en plus elles rendent obsolète tout exercice de précision. Plus besoin d'apercevoir l'ennemi, il suffit de tirer sur le disque rouge pour le rayer de la carte. Espérons donc que les développeurs réagissent et s'aperçoivent des gros problèmes que pose ce système avant la version finale.

Tuttle







Le Marcheur de la Hiérarchie peut être amélioré en ajoutant divers perfectionnements sur lui : du blindage, des armes et la possibilité de créer des troupes.

GENRE
Stratégie Temps Réel
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Petroglyph/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Janvier 2008

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

Pourquoi c'est toujours les terriens qui morflent ? Ça va aller maintenant, y'en a marre d'être pris pour des victimes. C'est vrai quoi ! Il doit y avoir des milliards de planètes dans l'univers mais non, c'est toujours la Terre qui est attaquée. À croire que Dieu a créé la planète bleue avec une balise dans le cul pour attirer tous les pignoufs de la galaxie. Et forcément, on n'a le droit qu'aux tyrans, dictateurs et autres races extraterrestres qui veulent nous bouffer les miches. Ici, c'est la Hiérarchie, sorte d'aliens mécaniques, qui passe de planète en planète pour les détruire les unes après les autres. Les Novus, des robots bien propres sur eux, sont en guerre contre la Hiérarchie depuis des siècles et se servent de la Terre comme champ de bataille. Quant aux Masari, pauvres humains, ils tentent juste de survivre. Chacune de ces races dispose d'un design propre avec des unités, bâtiments et pouvoirs qui vont avec. À défaut de proposer des tonnes de troupes différentes, Universe at War base son gameplay sur la microgestion des compétences. Il y en a plein, du troufion de base à l'unité la plus complexe de type héros, chaque troupe possède un ou plusieurs talents qu'il faut mettre à profit selon les situations : tir plus puissant, bouclier énergétique, furtivité… N'oublions pas les différentes branches de recherche qui apportent, elles aussi, d'autres améliorations à votre armée. Du coup, il y a pas mal d'infos à assimiler, un peu trop d'ailleurs. Ceux qui aiment apprendre sur le tas au fil des parties devront passer par le tuto pour y trouver les conseils nécessaires afin de profiter pleinement du soft.





2 de tension

Côté gameplay, ne vous attendez pas à quelque chose de nerveux car il faut laisser le temps à nos amis consoleux de tout gérer avec leur paddle. Effectivement, Universe at War est un titre également développé sur Xbox 360 et proposant le cross-platform. C'est-à-dire des affrontements multijoueurs opposant PC et console. Vous jubilez à l'idée de rusher un joueur console grâce à votre super-combo clavier/souris ? Désolé de vous décevoir, mais vous vous doutez bien que le dynamisme du jeu a été adapté. Du coup, on se trouve face à un RTS moins rythmé qu'un StarCraft ou un WarCraft III. Reste à voir ce que Universe at War a vraiment dans le ventre, s'il est équilibré malgré ses nombreuses compétences d'unités et si la campagne accroche davantage par la suite.
Car les premières missions du solo ne sont actuellement pas très convaincantes.
Reste la petite étincelle qui nous pousse à revenir sur un titre pour y passer nos soirées. Pour l'instant, je n'ai rien ressenti de tel avec Universe at War. Mais qui sait, d'ici le test, il m'aura peut-être envoûté.

Cyd



Les fils énergétiques servent à certaines unités Novus pour un déplacement ultra rapide.



GENRE
Dur dur d'être RPG
ÉDITEUR
Akella/Nobilis
DÉVELOPPEUR
Burut Studios/Russie
SORTIE PRÉVUE
Février/mars 2008

HARD TO BE A GOD

Depuis Morrowind, le RPG vit un drame éveillé et ce drame a des allures de rêve. Il ne suffit plus de proposer des quêtes riches et variées pour marquer les esprits. Il ne suffit plus d'avoir un scénario solide. Il faut être optimisé, dynamique et en vue à la première personne. Dans un contexte pareil, il y a forcément une certaine inconscience à vouloir renouer avec l'école de pensée d'un Arcanum. C'est pourtant la direction choisie par Burut Studios pour son Hard to Be a God. Vue à la troisième personne en caméra plongeante, inventaire à l'ancienne, graphismes parcheminés : je vois d'ici le moment où on lui reprochera d'appartenir à une autre époque, de faire dans le ringard à moustache, les environnements tristounets et les animations rustiques (russe-tiques ? - Ndrc). Après avoir passé quelque temps sur la preview, je me sens pourtant des envies de défenseur. Oui, Hard to Be a God semble souffrir d'un gros déficit temporel, que ce soit au niveau technologique ou sur le simple plan du style. Oui, il fera sans doute office de poids super-léger face à un The Witcher ou un Gothic 3. Oui, ce RPG made in Russia collectionne les signes de retard mental, que ce soit au niveau de l'interface, des combats ou même des tables de compétences (armes légères, armes moyennes, armes lourdes). Mais n'allez pas en conclure qu'il est désagréable à jouer. Certes, l'immersion s'annonce difficile, mais le background n'en est pas moins fascinant. Il faut dire que les frères Strougatsky (S.T.A.L.K.E.R.) en ont la semi-paternité, étant derrière le roman d'origine. Ainsi du mariage entre médiéval (pour la planète sur laquelle on évolue) et la science-fiction (pour les technologies avancées auxquelles le personnage-joueur a accès), un exercice périlleux qui semble ici avoir donné un résultat admirable. L'aspect roleplay s'annonce solide lui aussi, avec un environnement ouvert et non linéaire, des quêtes secondaires nombreuses et un joli panel d'attitudes possibles, de la diplomatie à l'approche musclée en passant par le déguisement.

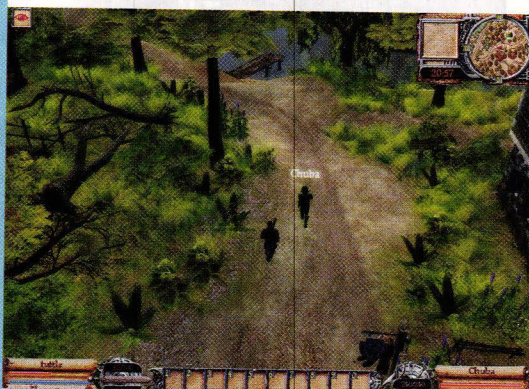
À défaut d'avoir un bel emballage, Hard to Be a God semble donc avoir conservé un certain souci de la densité, valeur fondamentale quand on s'appelle RPG. Réussira-t-il pour autant à attirer les regards ? Saura-t-il se trouver un public malgré son emballage pour le moins rebutant ? Rien n'est moins sûr. Hard to Be a God n'entre pas en position de force. Ses concurrents sont sérieux, menaçants et bien armés. Son retard technologique conséquent. Son approche du gameplay plus que classique, pour ne pas dire passéiste. Difficile en pareilles circonstances de miser tous ses kopecks dessus.

Tuttle



Pouvoir balancer son coup de hache en plein galop, ça c'est collector !






Désignés en partenariat avec Emmaüs, la plupart des bâtiments auraient de quoi faire rêver l'abbé Pierre.

Codename Panzers Cold War

Dangereusement inflammable

Après m'être extirpé du semi-coma dans lequel m'avaient plongé d'étranges petits cachets blancs, je réalisai que j'étais en Hongrie, à Budapest, pour y voir un jeu de stratégie. Diantre ! En Hongrie ? Damned. Oui. Direction Stormregion, le plus gros studio du pays déjà géniteur des Codename Panzers : Phase 1 et Codename Panzers : Phase 2. Et de Rush for Berlin aussi. Il va sans dire que ces gens connaissent la stratégie temps réel, qu'ils aiment ce qu'ils font et qu'ils semblent avoir les moyens de mener un projet ambitieux.
En tout cas, leur prochain bébé a de la gueule.
Il s'appelle Codename Panzers : Cold War, et il a tout pour nous brûler les neurones...

Bienvenue à bord de notre appareil. Il fait actuellement -3 degrés au sol. Préparez-vous à l'atterrissage, mesdames et messieurs. Codename Panzers : Cold War est un STR qui tache. Nous vous souhaitons un bon séjour à Budapest.

par Sundin

Blitzkrieg

Sur les 18 missions qui composent la campagne solo, nous en avons faites cinq. Des épisodes courts et intenses construits avec une même philosophie, celle où l'attaque à outrance paye toujours. Ne nous le cachons pas, Cold War est définitivement un titre bourrin. Tellement bourrin que j'en suis venu à me poser cette question : les développeurs ont-ils voulu aller si loin ? Pour être



Rien ne vaut un joli visuel pour témoigner de la philosophie du titre.



Les Hongrois ne manquent pas d'humour... hongrois...



Je sais pas vous, mais voilà le genre de truc qui donne bien envie !

Personnalisation tactique



Il n'y a pas de système d'améliorations classiques et durables dans Cold War. En revanche, chaque unité propose, individuellement, des « options tactiques », à acheter en fonction de la situation. En payant des points de Prestige, il est par exemple possible de camoufler un char, de lui fixer un radar ou de l'équiper d'une attaque anti-air. Sans être révolutionnaire, et même s'il alourdit quelque peu la micro-gestion, ce système est une vraie bonne trouvaille, tactiquement parlant.



Il est bien entendu possible de se faire envoyer tout un tas de renforts en cours de mission.

franc, je ne suis pas tout à fait sûr, mais qu'importe, les faits sont là. Cold War se destine avant tout aux frénétiques du clic et aux amoureux de l'explosion. Et si ce troisième épisode n'apportera sans doute rien de neuf au genre, il promet déjà une épopée intense faite de micro-management, de coups tactiques meurtriers et de tanks assassins. Catapulté en 1949 en plein cœur de la Guerre Froide au sein des forces du NATO, il s'agira comme (trop) souvent de buter du Russe. Mais attention, rien de fidèle ou de trop réaliste, il ne faudrait pas que ça devienne trop prise de tête.

La voie du combat

La réussite de chaque mission passe par l'accomplissement d'une série de divers objectifs, tous des grands classiques du genre, à savoir des escortes, des destructions, des assauts ou des contrôles de secteur. Pour ce faire, une poignée de chars et quelques unités pédestres sont mises à disposition. Rien d'abscons ou de superflu, les ennemis crèvent, les cinématiques s'enchaînent et le scénario se dévoile au fil des tableaux. À chaque zigouillage, dézinguage et objectif réussis, on accumule des « points de Prestige ». Cette monnaie permet non seulement d'améliorer ses unités (voir Encadré Personnalisation tactique) mais surtout d'acheter, entre chaque mission, de nouvelles troupes et coups spéciaux (frappes aériennes, vols de reconnaissance, etc.). Un système qui rend vos unités précieuses, encore plus quand on sait qu'elles gagnent de l'expérience (quatre niveaux possibles) et qu'elles peuvent être réutilisées d'une mission à l'autre. Précisons enfin, et ce n'est pas un détail, qu'il n'y a ni récolte, ni construction dans Cold War. La guerre est immédiate, à chaque mission.



Le détail fait la différence

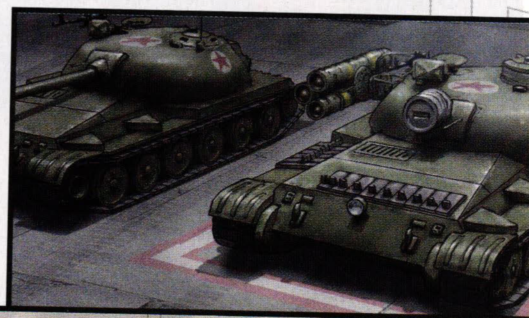
Mais pour miser sur le spectacle, encore faut-il avoir la réalisation qui va bien derrière. Sur cet aspect, Cold War n'a rien à envier aux autres ténors graphiques que sont World in Conflict ou Company of Heroes. Avec son Gepard 3 engine, il peut presque tout faire : effets de lumière dynamiques, braises virevoltantes au-dessus des feux, fumée qui se reflète dans l'eau, souffle du vent qui titille les herbes hautes, effets blurrés autour des pales d'un hélico, bâtiments s'écroulant de différentes manières, et j'en passe.
Ces Hongrois ont le goût du détail. Si la copie technique est irréprochable, on poussera néanmoins un léger soupir devant le manque d'imagination artistique. Le tableau fait vieillot, très fade aussi, tout à fait à l'image des ruelles hongroises, en fait. Reste à savoir sur quelle configuration le jeu pourra tourner. Mais surtout, si Cold War parviendra à trouver son public. On ingurgite déjà du Panzer toute l'année, et les plus sensibles à ce contexte (les stratèges tatillons férus d'Histoire) ne sont en général pas fanas des guerres du clic. Le jeu a du potentiel, il doit maintenant se montrer pour convaincre.

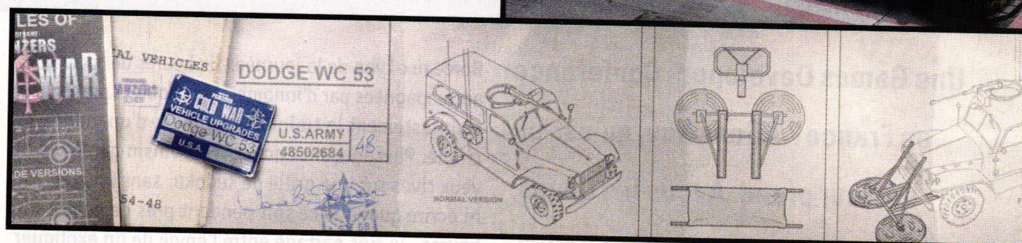


Quid du multi

Tous les modes habituels sont de la partie dans Cold War, du traditionnel Combat à mort à la Domination en passant par un mode où il faut capturer la bombe nucléaire (pour la lancer après pardi). Plus original et plus excitant, la possibilité de jouer la campagne solo à deux en coopération. Si le corpus de cartes dispos à la sortie sera du genre copieux (entre 20 et 25), on ne pourra malheureusement incarner que Russes et NATO.







La French touch

Plus de 100 personnes travaillent chez Stormregion. Parmi elles, Patrice Creusot, artiste 3D et… français. Nous n'avons pas laissé passer l'occasion de lui serrer la pince.

Joystick : La Hongrie, c'est original comme destination, non ?



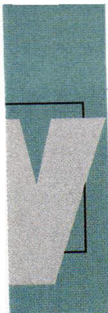
Patrice Creusot : En fait, je suis autodidacte, et en Hongrie, on te donne plus facilement une chance qu'en France. Cela fait 14 ans que je suis dans ce pays et je travaille depuis trois ans et demi chez Stormregion. Mais j'ai toujours bossé dans le jeu vidéo.

En quoi consiste ton boulot ?

Je suis artiste 3D, donc en gros, c'est moi qui construis et texturise les décors et les objets (bâtiments, véhicules, personnages). Cela fait un an et demi qu'on est sur ce jeu, et là, on est dans une des dernières phases du développement, celle où on soigne les finitions.

Merci Patrice, et bonne continuation

Genre : Grosse chaleur **Éditeur :** 10tacle **Développeur :** Stormregion/Hongrie **Sortie prévue :** Mars 2008



GDC Lyon 2007

On passe la première

avin, mon bon Yavin, tu vas nous couvrir la Games Developers Conference (conférence des développeurs de jeux vidéo) de Lyon ! s'exclame Styx à sept jours de l'ouverture. Je sautille, lève les bras en l'air, tout content à l'idée de vous faire partager la première édition française de cette prestigieuse manifestation. Une semaine plus tard, la tête dans un endroit inavouable suite à un douloureux réveil aux aurores, je modère mon enthousiasme. Allez, courage, direction la gare pour choper le premier Bordeaux-Lyon de la journée. Six heures de torture accompagnées par d'innombrables boulets prenant manifestement le train pour l'annexe d'un grand cirque. Plus agaçant encore, mon voisin garde les yeux rivés sur une grille de sudoku, sans bouger ni écrire quoi que ce soit pendant près de quatre heures. Je suis partagé entre l'envie de lui expliquer le fonctionnement du jeu et celle de lui encastrer la tête dans le siège situé juste devant lui. Dépité, je finis par m'assoupir. Enfin. Quelques secondes plus tard, une voix résonne, le convoi entre en gare de Lyon. Et moi j'en sors. À toute vitesse. Il me faut de l'air, vite. Ne reste plus qu'à trouver l'hôtel. Rapide coup d'œil sur le plan, c'est tout droit ! Un quart d'heure de marche plus tard, je constate avec tristesse que c'était bien tout droit. Mais dans l'autre sens.



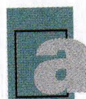
Une Games Developers Conference en France ? Allons bon, qu'est-ce qui leur prend. À tous les coups, ça va encore être un truc tout pourri, confidentiel et intimiste. Non ?

par Yavin

Conférence Team Fortress 2, tout le monde n'était pas encore présent.



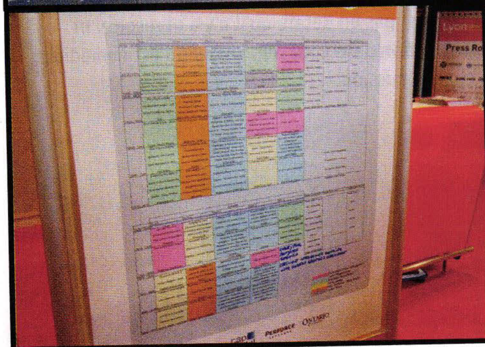
Lyon(s) un peu



rrivé à l'hôtel, une très grande enseigne, facile à repérer, je commence à me sentir un peu mieux. La réceptionniste m'accueille avec un grand sourire sympathique et, après quelques minutes de vaine recherche, m'annonce qu'aucune réservation n'a été effectuée à mon nom. Bon sang, j'ai pourtant la preuve de ma réservation avec moi ! Oui mais voilà, la fameuse

Un trolleybus en 2007 ? Si si, c'est possible.





Le planning. Arg. Aidez-moi.



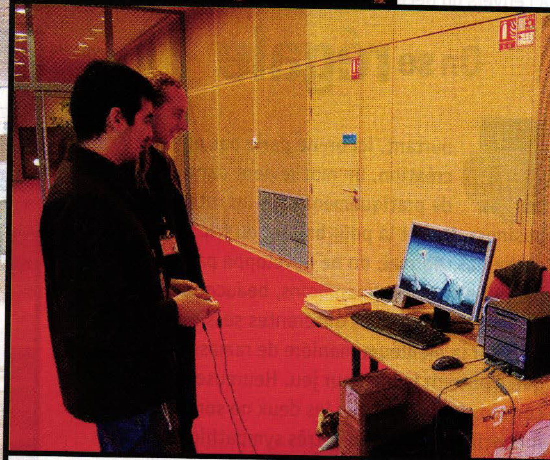
La keynote Ubisoft en français intégral hormis cet unique « slide » a énervé pas mal d'anglophones.



Quand Valve papote, tout le monde écoute.



Entrée des « Serious Games Sessions ».



Les étudiants de l'ENJMIN se tapent l'incruste.

grande enseigne possède deux hôtels dans le coin, et je suis enregistré à l'autre. Il va donc falloir marcher encore. 500 mètres. L'idée de me jeter sous un bus devient tout à coup très tentante. Heureusement pour vous, je m'abstiens et une demi-heure plus tard, je savoure enfin un vrai matelas bien confortable. Mais, pas le temps de dormir ! Il faut préparer la journée de demain. Assister à des conférences, rencontrer des gens, arpenter des kilomètres de couloirs les oreilles dressées à la recherche d'informations à vous transmettre.
Et ça ne va pas être triste. Les organisateurs ont mis les petits plats dans les grands avec plus de 50 conférences tenues par de grandes pointures du milieu. Tout cela en moins de 48 heures. Ah si je pouvais tenir entre mes mains le cou de celui ou celle qui a organisé tout ça… Je le serrerais très fort.

Que la fête commence

Le lendemain matin, direction la Cité Internationale de Lyon, un endroit assez gigantesque que l'on rejoint rapidement en empruntant une ligne de… trolleybus. Je ne savais même pas que ce curieux moyen de locomotion existait toujours. Pratique, rapide, confortable, l'engin me dépose très vite à destination et je peux enfin aller chercher mes accréditations. Seul petit problème, je couvre deux événements le même jour, la GDC mais aussi les Serious Games Sessions afin de compléter mon dossier situé quelque part dans le magazine que vous tenez entre les mains. Entre les deux manifestations : 300 mètres et d'incessants allers retours sont au programme. Arg. Il me faut du café. Beaucoup de café. Des litres de café. Ça tombe bien, on en sert à volonté. J'en déguste une tasse et aperçois deux joyeux drilles, pad Xbox 360 à la main, au fond de la salle. Que font-ils donc ? Renseignements pris, il s'avère que ce sont deux étudiants de l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN). Les malotrus se sont incrustés sans la moindre autorisation, avec PC et écran, pour vanter les mérites de l'école et présenter leurs créations. Couillu.

Silence, s'il vous plaît

Premier grand moment de la journée (après un « making-of Crysis » passionnant comme la mise en couleur d'un passage piéton), la conférence Team Fortress 2. Ici, Moby Francke de Valve aborde l'énorme travail effectué sur les graphismes du jeu et l'évolution visuelle au fil des années. Enfin, il l'aborde après une bonne demi-heure de retard suite à des problèmes techniques sur son PC, ce qui aura le don de faire rire toute l'assistance. Le respect des délais et Valve, une grande histoire d'amour qui n'en finit plus. Pour couronner le tout, un responsable de la sécurité interrompt la séance avant son terme devant le risque d'un gigantesque bain de sang à la moindre tentative d'évacuation. Je ne suis pas mécontent que ça se termine, tant on était tous

les uns sur les autres ! À la sortie on croise du beau monde, des gens d'Atari, Cyanide, Ubisoft... Et ça papote, ça gesticule. Certains trouvent ça instructif, pour d'autres ce n'était que généralités et enfoncements de portes ouvertes. Le jugement des professionnels se révèle forcément impitoyable. Mais pas le temps de s'attarder plus longtemps, il y a d'autres choses à voir. Beaucoup moins de monde pour Thomas Bidaux de Ncsoft (voir interview), mais une ambiance sereine et studieuse. La GDC ressemble un peu à une fac grand luxe où les profs ne parlent que de jeux vidéo. Le rêve ? Si l'on s'intéresse à l'envers du décor, clairement.



On se régale

Pourtant, ici on ne parle pas que de création, un mot revient dans la bouche de pratiquement tous les intervenants : business. On est là pour brasser du fric et on ne s'en cache pas. Normal, on ne développe pas des jeux par pur altruisme. Néanmoins, beaucoup de conseils dispensés au sein des différentes sessions sont plus axés sur la meilleure manière de ramasser le pactole que d'obtenir le meilleur jeu. Heureusement, certains rappellent que les deux ne sont pas inconciliables comme le très sympathique Florent Castelnérac, P.-D.G. de Nadeo. Ce dernier m'avoue d'ailleurs ne prendre aucun plaisir à expliquer ses méthodes à d'autres développeurs. Pour lui, c'est à chacun de trouver ses propres solutions sans chercher la recette « qui marche » chez les autres. Un franc-parler qui surprend mais ne peut que me réjouir. Surtout quand on le compare aux discours lisses, propres à ce genre d'événement. Et ça continue, les conférences s'enchaînent à un rythme toujours aussi soutenu. Dans une salle, Michael Khaimzon de Crytek explique la conception de Crysis alors que dans une autre un développeur d'Introversion (Darwinia) parle de jeux indépendants. À côté de tout cela, d'autres sessions moins prestigieuses se déroulent, parfois tellement parasitées que l'on n'y trouve que cinq ou six personnes dans l'assistance. Beaux joueurs, les intervenants tiennent le coup et assurent leur mission avec courage.



Nicolas Normandon et Loïc Gounon se permettront d'affirmer que les journalistes ne testent les jeux qu'en solo. Totalement faux et pas vraiment classe...

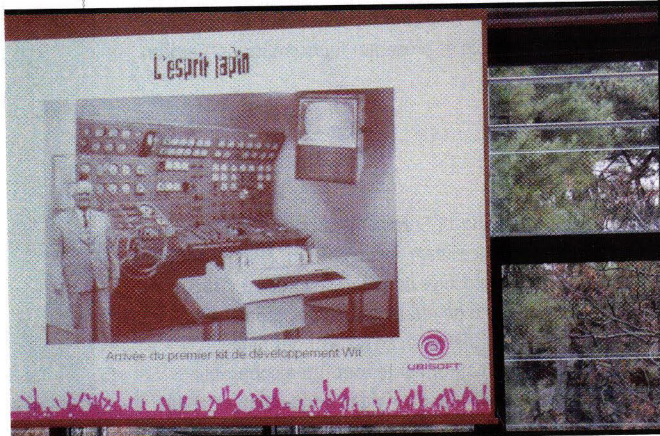
Lapin compris

Grand moment du deuxième jour : la keynote Ubisoft. Ici on va parler des Lapins Crétins alors, évidemment, la salle est comble. Grand discours de Nicolas Normandon et Loïc Gounon sur « l'humour lapin », « l'esprit lapin » et comment obtenir un chouette mini-jeu « lapin ». En gros, collez plein de trucs absurdes qui vous font marrer et vous obtenez « l'esprit lapin ». Mouais, nous on fait pareil depuis des années et on appelle ça « l'esprit Joystick ». Pourtant on n'a pas des grandes oreilles. À part C_Wiz. Un peu plus instructif et savoureux, les deux développeurs admettront que la version Wii était la seule voulue au départ quand toutes les autres versions (PS2, PC...) n'ont été réalisées que pour des raisons purement « business » (encore lui). Dans la foulée, on apprend que le premier opus des Lapins Crétins était « mal fini », doté d'un « multijoueur raté » et « développé dans l'urgence » pour être présent au lancement de la Wii. De beaux aveux en apparence qui masquaient pourtant mal le désir de faire une grosse pub pour le deuxième volet censé gommer toutes les erreurs du passé. Est-ce pour cette raison que le développement



Entre deux conférences, tout le monde se détend.

Les représentants de l'état de l'Ontario, prêts à convaincre tous les talents de s'expatrier.







Une fille ? Inutile de vous dire qu'elle a dû se sentir bien seule.

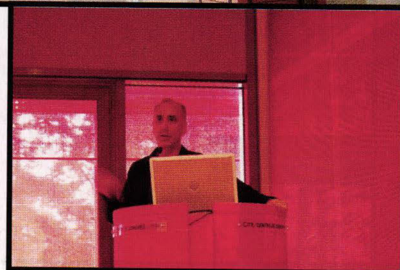
Tiens, ça a l'air intéressant par là.



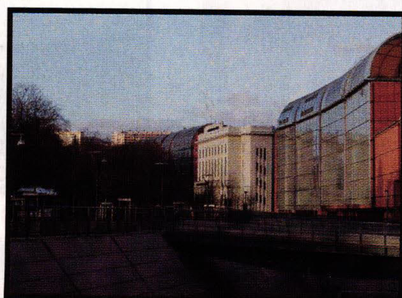
de la suite a été confié aux studios parisiens d'Ubisoft au lieu de rester dans les mains des gens de Montpellier ? Lors de cette keynote on nous l'aura rappelé une bonne dizaine de fois. Curieux…

Connexion simultanée

Retour au « salon café ». À l'entrée, des représentants de l'état de l'Ontario (Canada) font leur petite pub, les deux étudiants de l'ENJMIN sont toujours au fond de la salle, mais leur matériel a étrangement disparu. Une des rares demoiselles présentes m'aborde, regarde mon badge et me demande avec un regard envieux la méthode pour obtenir une accréditation pour la Games Connection. Oups, voilà ce que j'avais oublié : au sous-sol se tient une sorte de marché du jeu vidéo. J'effectue un fantastique volte-face, saute dans l'ascenseur et appuie frénétiquement sur le bouton -1. Un contrôle de sécurité plus tard, je me retrouve dans une salle énorme remplie de centaines de petites cases en contreplaqué. À l'intérieur, des représentants de studios. Epic, Blimey Games, Kuju Entertainment… Tous ne sont pas ouverts et mes origines du plat pays me poussent à aller serrer la pince de gens de 10Tacle Belgium. C'est qu'ils ont un jeu mystère en développement, les bougres. Je me retrouve face à une bande de joyeux drilles qui me confient que « Totem » (leur prochain jeu, donc) sera une sorte d'Assassin's Creed « en mieux », me confie-t-on, un sourire aux lèvres. Un jeu à la troisième personne par des gens qui ont bossé sur le légendaire Outcast ? Voilà qui m'intéresse ! On me propose de passer un de ces quatre dans les studios de Charleroi. Heureux, j'agite la tête de haut en bas.



Noah Falstein n'a pas attiré la grande foule lors de sa conférence. Les temps sont durs même pour le très sympathique co-designer d'Indiana Jones & the Fate of Atlantis…



Alors, heureuse ?

Et voilà que la fin approche. Il va me falloir rentrer et rédiger tout ça. J'aurai eu la chance d'assister à des conférences passionnantes, de rencontrer plein de gens intéressants et enthousiastes. Pour sa toute première édition, la GDC Lyon est incontestablement une grande réussite. Je me souviendrai encore longtemps des explications passionnantes de Noah Falstein – un ancien de Lucasarts – sur la difficulté de travailler avec des gens situés un peu partout sur la planète. Denis Dyack de Silicon Knights nous aura affirmé la nécessité d'un marché à « console unique », un thème à la mode ces temps-ci, on y reviendra. On aura beaucoup entendu parler de modèles à suivre comme Crysis ou la Wii (et surtout la Wiimote) de Nintendo, très aimée des développeurs. De nombreuses personnes ont pu entrer en contact, échanger leurs idées, partager leurs expériences. Et c'est bien le but d'une telle manifestation : créer des connexions entre les professionnels du milieu. D'après divers avis pris de-ci de-là, beaucoup de gens sont partis très heureux de l'organisation même si, j'en ai déjà parlé, l'abondance du thème « business » au détriment parfois de la création pure, en aura gêné certains. Nul doute que l'édition 2008 (d'ores et déjà prévue) corrigera les petits défauts de sa grande sœur. En tout cas, moi, je signe tout de suite.

Les chouettes membres de 10Tacle Belgium ont même effectué une petite danse ridicule (bien vite stoppée une fois que j'ai sorti l'appareil photo).



Quelques **questions** à Thomas Bidaux

Parfois, à la fin d'une conférence, il suffit d'aller harceler l'intervenant pour obtenir une petite séance causette spéciale pour les lecteurs de Joystick. Thomax Bidaux de Ncsoft a gentiment accepté de se prêter au jeu des questions et des réponses.

Joystick : Hello, peux-tu te présenter à nos lecteurs ?
Thomas Bidaux : Bien sûr ! Je m'appelle Thomas Bidaux et je suis directeur du développement Europe chez Ncsoft à Brighton.

Ah, hmm, ça consiste en quoi exactement ?
Eh bien, mon rôle consiste à adapter les jeux à l'Europe, en adéquation avec les cultures locales. Il faut savoir qu'en Corée, par exemple, le système de micro-paiement ne fonctionne pas du tout de la même manière. Là-bas, on travaille plus sur un modèle de location que d'achat. Quand on achète une épée, une armure ou un casque, c'est pour quelques jours, une semaine, un mois...

Que penses-tu de l'organisation d'une Games Developers Conference à Lyon, tu trouves cela intéressant ?
Oui ! On a enfin une vraie GDC en Europe. Auparavant il fallait se rendre à Londres, dans des hôtels ou alors ça voulait dire se déplacer jusqu'à San Francisco pour rencontrer les développeurs. C'est une excellente initiative.

J'ai croisé de nombreux étudiants dans les salles, ce n'est pas gênant pour une conférence de « développeurs » ?
Pas du tout ! Après tout, ce sont eux-mêmes de futurs développeurs.

Tu ne trouves pas qu'il y avait peu de monde pour un tel événement ?
Quand on sait que tout a été annoncé au mois de septembre, non, c'est même très bien. D'autant que ma salle était plus qu'à moitié remplie donc je suis très content.

Il est arrivé plusieurs fois qu'un conférencier demande aux développeurs présents de lever la main. La plupart du temps, seules deux ou trois personnes ont levé la main. C'est un peu étrange, non ?
Non, je crois simplement que beaucoup de développeurs sont distraits et oublient juste de lever la main quand on leur demande (rires).

O.K., des projets en particulier ?
Pour l'instant, nous ne développons rien à Brighton, mais cela va changer. On est en train de monter un studio, on va embaucher une dizaine de personnes.

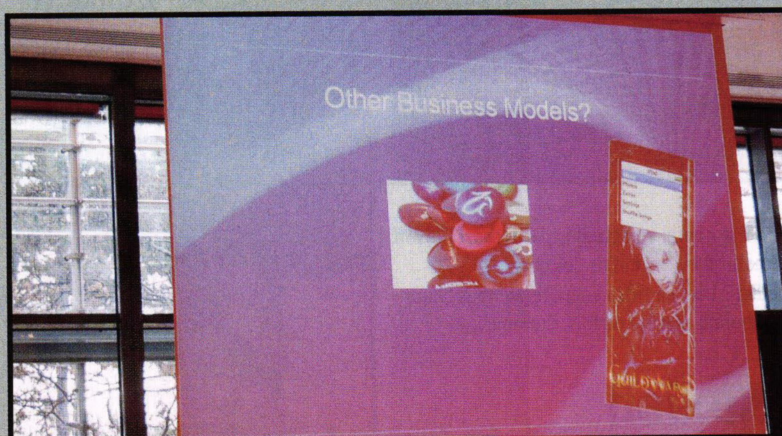
Tu peux nous en dire plus ?
Non, je ne peux pas trop en parler. Tout ce que je peux dire, c'est que ce ne sera pas un MMORPG !

Ça ne m'avance pas beaucoup, Guild Wars non plus n'est pas considéré comme un MMORPG...
C'est vrai.

De toute façon il n'y a plus guère de place sur le marché des MMORPG avec World of Warcraft...
Ça, c'est faux ! Il suffit de regarder ce que les gars d'Ankama ont fait avec Dofus. C'est un très grand succès. Il y a encore de la place. Il faut surtout avoir de bonnes idées.

Tu as parlé du micro-paiement « locatif » utilisé en Corée, j'imagine que c'est un système impensable sur le marché européen...
Pourquoi ? Nous étudions toutes les possibilités, ce n'est pas impossible qu'on y vienne un jour ou l'autre si le marché répond favorablement.

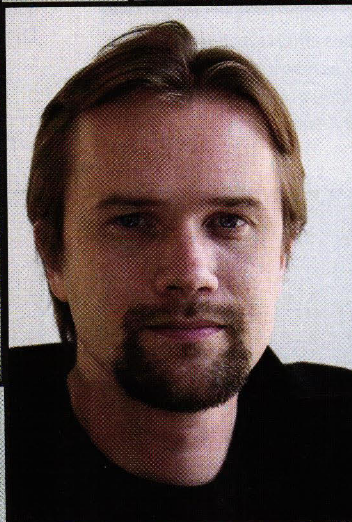
Merci beaucoup !
Avec plaisir.

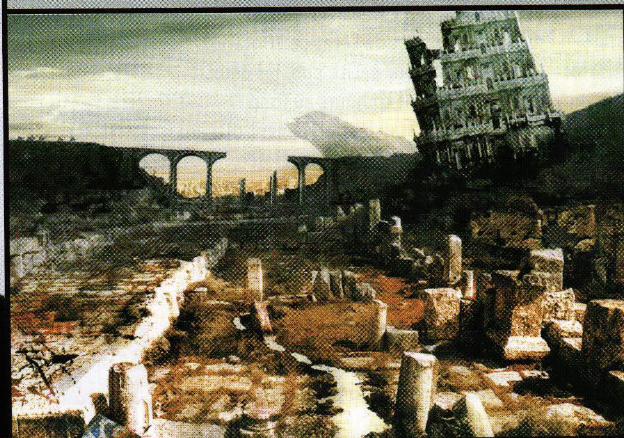


Une skin Guild Wars pour iPod... mouais.



Non ce n'est pas Thomas mais un artwork de Tabula Rasa, un jeu adapté à l'Europe par l'équipe de Brighton.





UN PEU DE SÉRIEUX !

PAR YAVIN

Serious quoi ? Gaming ? Des jeux conçus dans d'autres buts que l'amusement pur et dur ? Ça veut dire qu'on s'emmerde en jouant, ou quoi ?


Moi aussi, je veux jouer dans une Lexus !


Half-Life 2, un jeu qui peut devenir beaucoup plus sérieux.


Global Conflict : Palestine.

C'est vrai, « Serious Gaming » n'est probablement pas le terme le plus sexy de l'histoire. Et pour cause, ce n'est absolument pas sa vocation. Ici on ne joue pas sur les fioritures, sur des effets graphiques par milliers ou des scènes d'action trépidantes. On ne vise ni les « core gamers » ni les « casual gamers », mais plutôt des professionnels prêts à payer le prix fort pour se doter de simulateurs pointus permettant de réaliser d'énormes économies par rapport à un entraînement « réel » et donc coûteux. Prix fort, économie ? Mais qu'est-ce que tu racontes, Yavin, t'as encore passé la soirée à colorier des images de poneys ou quoi ? Paradoxal, n'est-ce pas ? Eh bien, pas du tout. Imaginez simplement le coût d'une heure de vol dans un chasseur Rafale avec tout ce que cela implique en matière d'infrastructure, de personnel, de carburant, d'assistance en cas de crash, etc. Faire voler un véritable avion de chasse coûte une fortune alors que placer un pilote dans un simulateur de pointe permet de lui faire effectuer un grand nombre d'heures de vol à moindre coût. Et ce n'est qu'un exemple de « serious game » parmi beaucoup d'autres. Car tous les secteurs sont visés, de la défense à la construction, en passant même par l'éducation.

AU FEU !

Lors des récentes Serious Games Sessions de Lyon, début décembre, Per Backlund – membre du groupe de recherche InGaMe Lab de l'Université de Skövde en Suède – a défini le genre en affirmant qu'un serious game est tout simplement un « jeu dont le but est autre chose que le divertissement du joueur ». Poursuivant un long (et passionnant) exposé, le bonhomme s'est fait un plaisir d'argumenter en évoquant par exemple un logiciel de recherche de victimes destiné à nos amis pompiers. On place le membre d'une équipe de secours dans une petite pièce et le voilà entouré non pas de

murs, mais de quatre écrans géants. Il peut alors se déplacer grâce à un joystick, regarder autour de lui et analyser la situation afin de détecter (ou non), la présence d'éventuelles victimes au sein de salles présentant une variété d'obstacles divers. Les maps dans lesquelles on le plonge présentent évidemment des situations basées sur des cas réels. À lui de se dépêtrer de situations parfois complexes afin d'accomplir au mieux sa mission. Et je dis bien accomplir, pas réussir, la nuance est importante car dans ce type de serious game, il n'y a pas de notion de « victoire ». En revanche, toutes les actions effectuées par le « joueur » sont analysées pour être ensuite décortiquées en sa présence.



Sombras de Guerra.

À LA PROCHAINE INTERSECTION...

Autre exemple, la simulation automobile ultra-réaliste. Non, je ne parle pas de mes petits chouchous que sont GTR ou Rfactor, mais d'une simulation dans le vrai sens du terme. Ici, on place l'apprenti conducteur dans un véritable habitacle (une Volvo S80 dans la démonstration) et on l'envoie se promener dans des situations variées et particulièrement crédibles. Chiantes aussi, parce que, forcément, conduire sur l'autoroute n'a jamais amusé grand monde. Mais ce n'est pas non plus le but. Dans la voiture, tout est fonctionnel, volant, pédales, levier de vitesse. Sept écrans assurent le rendu visuel de la simulation afin de disposer d'une vue pare-brise et latérale ainsi, bien sûr, que de tous les rétroviseurs. La mise en situation est donc parfaite et, là encore, le joueur est espionné par une batterie de caméras et un logiciel d'analyse de ses actions. Il est ainsi possible de voir, en cas d'accident, les erreurs précises qui ont amené le conducteur à se viander afin de trouver des solutions permettant d'éviter que cela ne se reproduise à l'avenir. Pratique pour apprendre à gérer des situations de conduite délicates, ce genre de simulateur permet également au constructeur d'apporter de nombreuses améliorations à ses véhicules.


Un simulateur de TGV.



Flight Simulator, probablement le tout premier « serious game ».



Le type qui trifouillera un jour vos entrailles se sera peut-être entraîné avec ça.


Chérie, je veux ÇA pour Noël.

APPRENDRE ET COMPRENDRE

Cependant, résumer les serious games aux seuls simulateurs de pointe serait une grossière erreur. Il y a aussi le marché de l'éducation, très intéressé par des logiciels nettement moins barbants que nos vieux livres d'histoire. Apprendre les bases du conflit israélo-palestinien, c'est ce que propose depuis quelques mois Global Conflict : Palestine. Un serious game pas forcément fantastique, mais qui tranche avec la vision habituelle des guerres présentées dans nos jeux traditionnels, où l'on se rapproche le plus souvent d'un système « Bien contre Mal » concordant bien peu avec la réalité géopolitique. En Espagne est sorti récemment « Sombras de Guerra », de la stratégie en temps réel, basée sur la guerre civile de 1936. Réalisé à l'aide de documents d'archives, le titre a officiellement pour but de présenter une certaine vision des faits à la jeune génération espagnole. Problème, la polémique n'a pas tardé à enfler, les auteurs ayant décidé de représenter la situation le plus fidèlement possible, massacres de civils inclus. Une production « ludique » qui remue les consciences et ravive les douleurs d'un passé pas si lointain a-t-elle un sens, même quand le but est l'éducation ?

À VENDRE

Et nos développeurs favoris, qu'en pensent-ils ? Loin de mépriser ce marché, ils s'y intéressent même fortement. Pour une raison toute simple : il y a un paquet de pognon à se mettre dans les poches. Car les développeurs de serious games ne disposent pas des mêmes moyens pour réaliser leurs projets. Alors ils se tournent vers des spécialistes du jeu vidéo comme un certain... Valve Software. Eh oui, encore eux. Le logiciel de recherche de victimes évoqué plus haut a d'ailleurs été réalisé grâce au Source Engine, le moteur 3D d'Half-Life 2. Non seulement cela revient bien moins cher que de produire un tout nouveau moteur, mais les développeurs peuvent désormais prendre en compte les demandes et adapter leurs produits en conséquence. Inutile de dire qu'ils sont de plus en plus nombreux à penser à la vente de technologies pour autre chose que du jeu vidéo traditionnel. Ainsi, il ne serait pas étonnant de voir, dans un avenir plus ou moins proche, un spécialiste du jeu automobile créer de véritables simulateurs pour les écuries de Formule 1.





DES CHIFFRES !

On estime la valeur actuelle du marché Serious Games dans une fourchette allant de 1,5 à 10 milliards de dollars. En 2008, 40 % du marché de l'apprentissage électronique des États-Unis devraient utiliser ce type de logiciels pour ses formations. Et en Europe ? Il faudra encore attendre, mais sachez que de nombreuses entreprises françaises œuvrent déjà dans ce sens et qu'il deviendra de plus en plus difficile, à terme, d'apprendre quelque chose sans passer par un jeu vidéo.

GÉNÉRATION SÉRIEUSE

Je pourrais aussi vous parler d'apprentis chirurgiens en train de s'entraîner sur des versions spécifiques de Super Monkey Ball (si, si) ou du secteur de la construction, très friand de logiciels 3D pour ses essais d'architecture. Les jeux vidéo ont désormais atteint une tout autre dimension et touchent maintenant enseignants, élèves, étudiants et professionnels de métiers hautement qualifiés. Même un géant comme L'Oréal, via sa marque de luxe Kérastase, utilise désormais des serious games comme support de formation pour ses collaborateurs. Mais attention aux imposteurs ! Vous pouvez le constater dans les rayonnages de vos boutiques préférées, des jeux prétendant vous apprendre plein de trucs ou rajeunir votre cerveau fleurissent. Directement inspirés par les serious games, ces jeux-là visent essentiellement un public néophyte et souvent un peu crédule. Pourtant, nul doute que les marchés traditionnels et « sérieux » pourraient se rejoindre un jour ou l'autre. Effectuer une bonne partie de ses heures d'auto-école dans un simulateur sans danger ? Et pourquoi pas, après tout ? ❑

IL Y A DES MOIS « AVEC » ET DES MOIS « SANS ». ET IL Y A AUSSI DES MOIS « VRAIMENT SANS ». DÉCEMBRE EST UN DE CEUX-LÀ. ENTRE LA SIMU DE CHEF DE CHANTIER BUILDING & CO, LE JEU DE GESTION PÉRIMÉ ZOO TYCOON 2 : ANIMAUX DISPARUS ET LES BOULES DE PAPIER MÂCHÉ MEXICAINES VIVA PINATA, IL Y A VRAIMENT DE QUOI SE TIRER UNE BALLE. LE NOUVEAU SAM & MAX EST BIEN LÀ POUR RELEVER LE NIVEAU, MAIS PAS DE QUOI SE TAPER LA TÊTE CONTRE UN MUR. SI, COMME NOUS, TOUT ÇA VOUS DÉGOUTE, FAITES LE VIDE ET PRENEZ DU TEMPS POUR (RE)DÉCOUVRIR VOS CLASSIQUES. CE MOIS-CI, C'EST LA PAGE BUDGET LA PLUS EXCITANTE.

Sundin



JEU DU MOIS

SAM & MAX EPISODE 201 : ICE STATION SANTA

ÉDITEUR TELLTALE GAMES
DÉVELOPPEUR TELLTALE GAMES/ÉTATS-UNIS

LE PÈRE NOËL A PÉTÉ UN CÂBLE, IL TIRE SUR TOUT LE MONDE ET REFUSE DE DISTRIBUER LES CADEAUX. HEUREUSEMENT POUR NOUS, LES DEUX INSPECTEURS FUMÉS QUE SONT SAM ET MAX DÉCIDENT DE S'ATTAQUER À CETTE SOMBRE AFFAIRE. AVEC L'HUMOUR DÉCAPANT QUI LUI EST PROPRE, TELLTALE RÉUSSIT UNE FOIS DE PLUS À NOUS PONDRE UNE AVENTURE BRUTALEMENT DÉLIRANTE. ON AVAIT UN PEU PEUR POUR CETTE SECONDE SAISON, NOUS VOICI COMPLÈTEMENT RASSURÉS.

Liberté d'expression



GRACE AUX BONS SOINS DU DR C_WIZ, MON PC PEUT FAIRE TOURNER CRYSIS EN TÂCHE DE FOND PENDANT QUE JE ME FAIS ÉCLATER LA TÊTE À UT3 EN MULTI, TOUT EN ENCODANT EN TEMPS RÉEL DES HD-DVD SUR L'INTIMITÉ DES LOUTRES. ET FINALEMENT, C'EST SUR UN JEU QUI PEUT TOURNER SUR UN TÉLÉPHONE PORTABLE QUE JE PASSE MES NUITS. J'AI HONTE, MAIS J'ASSUME !

Le jeu du moment
PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS
Le jeu attendu
LICH KING, C'EST POUR DEMAIN OU BIEN ?



CE MOIS-CI, JE SUIS ALLÉ DÎNER CHEZ CYRIL LIGNAC. EN ENTRÉE, J'AI PRIS UNE SOUPE DE TOPINAMBOUR, TARTARE DE SAINT-JACQUES À LA TRUFFE ET BRIOCHE CROUSTILLANTE. J'AI ENCHAÎNÉ AVEC DES MACARONIS GRATINÉS AU VIEUX PARMESAN, FARCIS DE MORILLES ET FOIE GRAS. ET J'AI FINI PAR UN BONBON MALICIEUX À LA BANANE, MANGUE FRAÎCHE ET NUTELLA À BOIRE. DÉLICIEUX.

Le jeu du moment
VIRTUA TENNIS 3 AVEC CYD
Le jeu attendu
STARCRAFT II



AU CAS OÙ VOUS SERIEZ CLIENT DES TRANSPORTS EN COMMUN BORDELAIS ET QUE VOUS DÉCIDIEZ SUBITEMENT D'ALLER RECHARGER VOTRE ABONNEMENT À LA STATION « BARRIÈRE SAINT-GENÈS », IL EST FORT PROBABLE QUE VOUS NE PARVENIEZ PAS À INSÉRER VOTRE CARTE. TOUT CELA PARCE QU'UN BOULET A RÉUSSI À COINCER LA SIENNE DANS L'APPAREIL. CE BOULET, C'EST MOI.

Le jeu du moment
AQUARIA
Le jeu attendu
THE CLUB

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Unreal Tournament 3**
Epic Games/Midway Games
2) **BioShock**
2K Games/Irrational games
3) **Crysis**
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



1) **World in Conflict**
Massive Entertainment/Sierra
2) **WarCraft III + Frozen Throne + DotA**
Blizzard/Blizzard
3) **Command & Conquer 3**
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) **Colin McRae DIRT**
Codemasters/Codemasters
2) **RACE 07**
Simbin/Simbin
3) **Virtua Tennis 3**
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) **World of WarCraft + Burning Crusade**
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) **La Saga Guild Wars**
ArenaNet/NCsoft
3) **EVE Online**
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

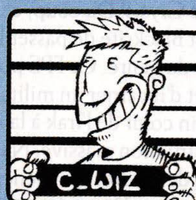


1) **The Witcher**
CD Projekt/Atari
2) **Oblivion**
2k Games/Bethesda
3) **Neverwinter Nights 2**
Obsidian Entertainment/Atari



« Noël, les fêtes, les bonnes résolutions... Tout ça, c'est has been. Encore des coutumes auxquelles se plient des millions de gens en manque d'originalité qui se perdent dans le cimetière des faibles personnalités qu'est Facebook. Mais pas moi. Non, je ne vous souhaiterais pas une bonne année et non, je ne prendrais pas de bonnes résolutions ». Tuttle, sors de ce corps !

Le jeu du moment
NFS ProStreet
Le jeu attendu
Starcraft II



La douceur, la légèreté, Unreal Tournament 3 est à l'image d'un pet de demoiselle blonde : d'une infinie subtilité. Enfin, surtout quand elle a mangé un cassoulet toulousain la veille, du genre qui tient au corps pendant plusieurs mois. C'est le second message caché de ce Top Rédac, Unreal Tournament 3, on ne s'en lasse pas. Enfin, envoyez le 4 quand même...

Le jeu du moment
Unreal Tournament 3
Le jeu attendu
Unreal Tournament 4



En attaquant le dossier sur le jeu expérimental, je ne m'attendais pas à tomber sur un pareil vivier. Je me suis vite aperçu que bon nombre de professionnels de l'industrie avaient aussi leurs billes dans le milieu artistique, bref que tout ce joyeux monde appartenait à une sorte de super-structure protéiforme aux limites floues. Le genre de truc passionnant à la puissance 3, mais qui vous donne aussi un sacré vertige.

Le jeu du moment
Blind
Le jeu attendu
Far Cry 2

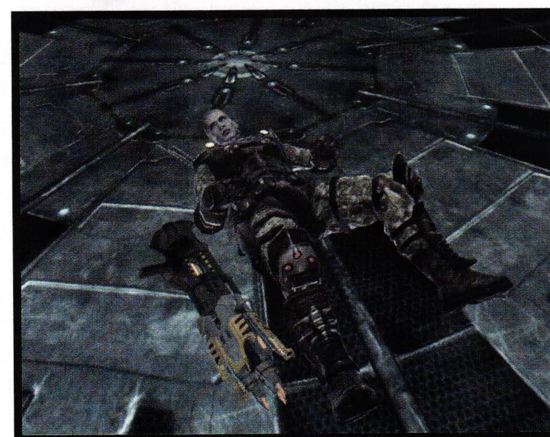


PUBLIC AVERTI — INTERNET 10

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR MIDWAY
DÉVELOPPEUR MIDWAY/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Bienvenue au Nevada !

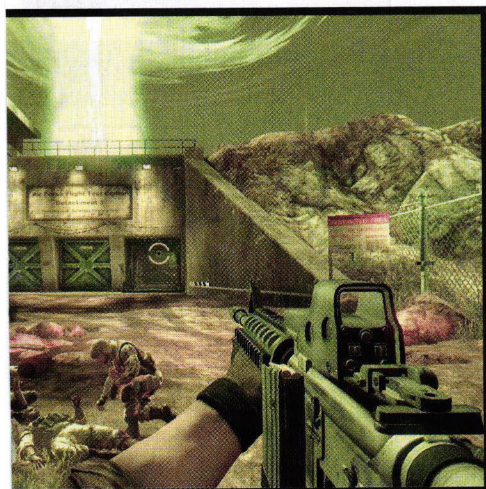
Parait que ça ne se fait pas de montrer le dernier boss. Pensez à ceux qui n'achèteront jamais ce produit !



Blacksite

UN FPS DE PLUS

DES EXPÉRIENCES GÉNÉTIQUES, UNE MANIPULATION DU GOUVERNEMENT, UN SOUPÇON D'ALIENS... BLACKSITE JOUE LA CARTE SCÉNARISTIQUE FAÇON X-FILES. MANQUERAIT PLUS QU'ON TOMBE SUR LA SŒUR DE MULDER AU FOND D'UN BUNKER DU NEVADA.



Le FPS est un des genres les plus prisés sur PC. De fait, tout le monde garde en tête des titres phares selon ses goûts : Half-Life, F.E.A.R., Quake, Unreal, Bioshock ou encore Crysis. Du coup, ce n'est pas facile pour le petit Blacksite de passer le casting après les ténors du genre. Ce FPS pour le moins classique permet d'incarner un militaire et son escouade en plein cœur de l'Irak à la recherche d'armes de destruction massive. Naïf que vous êtes, vous suivez des ordres qui mènent au fond d'un bunker. Oh surprise ! Des créatures bizarres qui ne sont même pas dans Zoo Tycoon vous accueillent chaleureusement, du genre elles n'ont pas bouffé depuis quinze jours. Vous tentez tout pour sauver votre peau alors qu'un membre de votre équipe est laissé pour mort après s'être défendu bec et ongles contre une horde d'aliens. Comme tout bon scénario à suspense qui se respecte, votre ex-coéquipier revient vous pourrir la vie deux ans plus tard. Servir de cobaye pour des expériences militaires qui tournent mal, ça peut rendre un peu nerveux. Je ne vous cache pas que le scénario est basique et mal ficelé. Vu qu'il est difficile d'accrocher à la trame de fond, il faut se rabattre sur l'action. Mais là encore, c'est loin d'être convaincant.

Mou du genou

Si Blacksite était mauvais, ça faciliterait les choses. Une demi-page de test, emballé c'est pesé, fin du sketch. Mais non, Blacksite est un jeu vicieux. Le genre à être ni bon, ni mauvais. Il est neutre, transparent, fade. C'est presque pire dans un sens. Du prologue au générique de fin, on cherche l'étincelle. Celle qui déclenchera en nous la passion, l'envie d'y revenir et de le faire partager à nos potes. Ça peut être un combat inoubliable où les balles fusent dans tous les sens, une situation critique augmentant notre rythme cardiaque, un boss impressionnant... Rien, nada, que dalle. Ici, on avance et on flingue tout ce qui semble dangereux, sans but, sans plaisir, ni dégoût. Ceci est dû en partie à une réalisation moyenne. Il suffit de tirer une rafale contre un mur pour se rendre compte que les détails jouent un rôle primordial dans la création d'une ambiance, qui n'existe malheureusement pas dans le titre de


À côté d'un Lost Planet, les boss font « petit joueur » quand même.

En multi, rien de nouveau

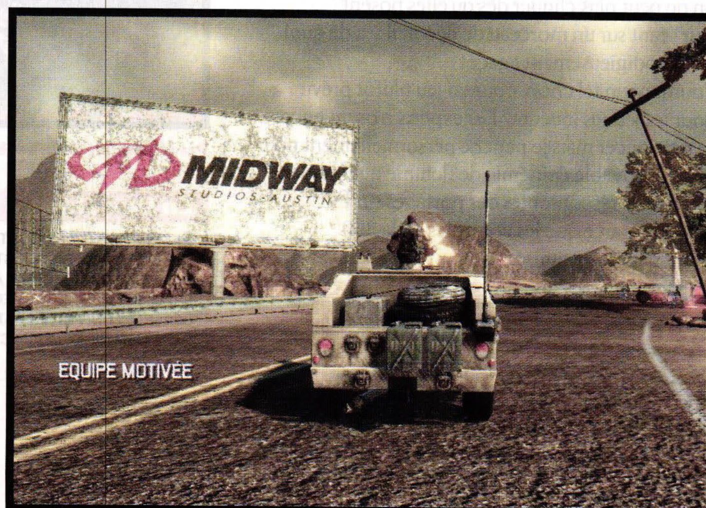
Histoire de prolonger la durée de vie, Blacksite propose de s'affronter avec ses potes en ligne. Pas de campagne en coopération mais des mods de type Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag... Vous pourrez ainsi vous affronter sur une petite dizaine de maps. Mais à l'image de l'aventure solo, le multi ne casse pas des briques.



Un peu de technique

Il faut tout de même un bon PC pour mettre tous les détails au max et jouer dans une résolution correcte. Vu le rendu final, on est en droit de se demander pourquoi. Enfin bref, prévoyez vos 2 Go de Ram, un processeur cadencé à plus de 3 GHz et une carte vidéo de type GeForce 8600/8800.

Midway. Ici, il n'y a pas d'impacts de balles ou de sons différents selon la matière touchée. Ajoutez un panel d'armes très limité et des ennemis peu variés, et vous comprendrez pourquoi Blacksite ne déchaîne pas les chroniques. Même la gestion des coéquipiers, une bonne idée au départ, ne suffit pas à rendre l'action dynamique. En même temps, il faut avouer que vous n'êtes pas aidé. Vos frères d'armes sont aussi efficaces qu'un Roumain qui nettoie votre pare-brise au feu rouge, c'est plus sale après qu'avant ! En tout cas, ne comptez pas sur eux pour vous sauver la vie. Ils sont déjà moins bêtes quand il s'agit d'exécuter les basses besognes. D'un clic vous ordonnez à un militaire d'enfoncer une porte à coup de pompe, d'ouvrir une porte en utilisant le digicode ou de faire exploser une porte… Il faut bien varier les plaisirs. Non, parce que vous auriez pu croire que c'était limité et répétitif. Et puis, il faut voir le côté positif, quand on tient son arme à deux mains, ce n'est pas évident de tourner une poignée. Alors on est bien content qu'un collègue se charge de cette tâche. N'importe comment, vu le niveau de l'Intelligence Artificielle, il ne faut pas trop leur en demander.



Rien de mal à faire la pub de son propre studio de développement.

On aurait pu y croire

Bon, ce Blacksite, il a bien des points positifs quand même ? Oui, enfin pas vraiment à part quelques effets visuels sympas, mais ça ne va pas chercher loin, surtout dans un environnement graphique qui ne tape pas dans l'œil. Les textures sont correctes mais sans plus, le soft semble dater d'une autre époque sans être moche pour autant. On constate que la problématique du « neutre » touche même l'aspect graphique. Heureusement, Blacksite se laisse prendre en main facilement. Il n'a pas franchement de soucis de gameplay et les phases d'action tentent d'être variées avec des séquences en hélico, à pied ou à l'arrière d'une jeep. On sent qu'il y a du potentiel, qu'il aurait fallu plus de moyens, mais l'alchimie ne fonctionne pas, la petite étincelle ne se déclenche pas. Dommage !

Cyd



En Deux Mots

Loin d'être un mauvais titre, Blacksite ne propose pourtant rien de franchement passionnant. L'action ne scotche pas, l'ambiance ne prend pas aux tripes et visuellement, c'est loin d'être fantastique. Un titre qui manque d'âme, tout simplement !

- \+ Très court
- \+ Facile à prendre en main
- \- Manque d'ambiance
- \- Scénario mal ficelé

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Des kilogrammes de mogettes et de salsifis furent nécessaires avant que Tuttle se sente prêt à chercher l'âme sœur.

Viva Piñata

MIMI TOUT PLEIN

Vous êtes nouveau venu sur une île paradisiaque, et votre mission consiste à entretenir un jardin pour y héberger des piñatas, de mignonnes petites bestioles destinées principalement à se faire taper dessus dans une fête mexicaine. Avant toute chose, il faut tout connaître de la piñata, la vraie, la fausse, la laide, la belle, et même celle avec un grand cou. Car pour admirer les capricieuses se reproduire et se rouler dans votre carré d'Eden, il vous faut rassembler un certain nombre de conditions. Elles doivent se sentir bien quoi ! Comment ? En leur sortant le grand jeu, avec abris sécurisés, éclairage tamisé et parfois même, d'autres piñatas à croquer. Plus les bébêtes sont évoluées, plus elles sont exigeantes, plus les conditions à réunir pour les satisfaire sont difficiles. Heureusement, au fur et à mesure que le jardin se peuple, le pittoresque village voisin propose services et matériels, comme de l'engrais ou des soins médicaux. Bien évidemment, tout ça n'est pas gratuit, il faut vendre bébêtes et fruits du verger au Rungis du coin pour obtenir ces nouveaux objets. Au fil des heures, un écosystème se forme où on doit maintenir un délicat équilibre entre aménagements particuliers, prédateurs affamés et proies en voie de disparition.

LA VIE EST CURIEUSE. ON SE RÉVEILLE UN MATIN SANS RIEN DEMANDER À PERSONNE, LA VIE EST BELLE ET LE PASTIS BIEN JAUNE, ET LE SOIR MÊME, ON SE PREND LA TÊTE À ÉLEVER DES PELUCHES VIVANTES.





CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 1 Go de RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR CLIMAX/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Comme l'endroit n'est pas extensible à l'infini, il faudra se résoudre à abandonner l'élevage des espèces les moins évoluées pour en accueillir de nouvelles, ainsi va la vie…

Laisse-toi cliquer saloperie !

Cette symphonie pastorale est certes très apaisante, mais son intérêt peine à se renouveler tant les actions sont répétitives et alourdies par un contrôle de la souris plus rageant qu'une dent mal soignée. Entre la désélection des objets qui ne se fait jamais de la même façon et les bestioles sur lesquelles on ne peut plus cliquer dès qu'elles posent leur séant sur un morceau de décor, il y a de quoi être prodigieusement agacé ! Pourquoi un tel choix pour un jeu plutôt prévu pour les jeunes joueurs ? Les experts n'osent encore se prononcer mais je penche personnellement pour cette effroyable épidémie de flemme qui frappe les studios responsables des portages sur PC. Ou alors parce que les contrôles de la 360 n'ont pas été optimisés.

Savonfou

Un peu de technique

C'est cartoon, c'est coloré, et ça tourne correctement sur une configuration moyenne. La version testée est exempte de tout bug et les temps de chargement sont rares et très courts.



Chaque accouplement de piñata est l'occasion d'un mini-jeu. Marrant mais vite lassant vu qu'on retrouve le même pour chaque espèce…



Par le pouvoir de la bêche ancestrale !

En Deux Mots

SI SEULEMENT LES CONTRÔLES N'AVAIENT PAS ÉTÉ RÉGLÉS PAR UN STAGIAIRE EN FIN DE CONTRAT, VIVA PIÑATA AURAIT BÉNÉFICIÉ D'UNE NOTE PLUS CLÉMENTE, PARCE QU'EN GÉNÉRAL, UN UNIVERS ATTACHANT COUPLÉ À UN GAMEPLAY CORRECT RÉCOLTE MIEUX QUE ÇA.

+ Mignon
+ Original
- Répétitif
- Gestion souris/clavier

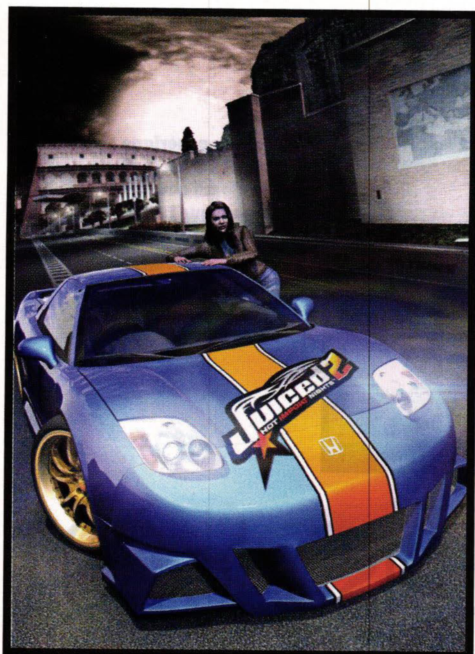
3 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Juiced 2

SLOW & QUIET

Hot Import Nights

JUICED 2 A LE MÉRITE DE NOUS PROUVER QU'IL NE SUFFIT PAS DE QUATRE ROUES, D'UN GROS MOTEUR QUI FAIT VROUM VROUM ET D'UNE PEINTURE QUI BRILLE POUR ATTIRER LE PREMIER AMATEUR DE COURSE VENU. IL FAUT BIEN PLUS QUE ÇA, IL FAUT QUELQUE CHOSE QU'ON NE TROUVE PAS DANS JUICED 2 JUSTEMENT.



A la manière de Need for Speed version Underground, Juiced surfe sur la vague du tuning et des courses illégales. Avec ce deuxième épisode, les développeurs confirment leur penchant pour la Jacky Touch (www.chez.com/jacky). Avec, tout de même, un peu plus de classe qu'une Clio équipée d'un aileron en carton et d'une moquette tendance léopard. Pour le reste, c'est couleurs pétantes et filles en bikini type calendrier de routiers. De quoi taper dans l'œil de l'ado boutonneux. À vous l'Audi TT rose avec ses jantes 18 pouces et sa nitro qui envoie un max.
Au début, il faut utiliser les moyens du bord. Une voiture pas très chère, un vieux coup de peinture et vous voilà propulsé dans la carrière solo. Avec les victoires, vous débloquez des courses et accumulez du cash permettant de personnaliser vos caisses et de les rendre beaucoup plus performantes. Pour gagner encore plus d'argent, les paris offrent une alternative intéressante. Juste avant une épreuve, il est en effet possible de négocier une mise avec un concurrent. Si vous êtes sûr de votre victoire, c'est tout bénef. Sur le fond, Juiced 2 est un titre relativement complet, on ne peut pas lui enlever cette qualité. Par contre, difficile de rester scotché longtemps à l'écran vu son manque d'intérêt.
On a vraiment l'impression de jouer à un sous-NFS. La conduite 100 % arcade avec son petit air de stock-car ne procure pas franchement de plaisir, les véhicules rebondissent dans les virages sans réelle perte de vitesse et les accrochages avec les adversaires ne pénalisent quasiment pas. Ça conviendra peut-être aux déçus de Need for Speed Pro Street et de sa petite pointe de simulation, mais, bon… Et ce n'est pas la facilité des épreuves et des concurrents mous du genou qui vont relever l'intérêt de Juiced 2. En plus, on ne peut même pas se rincer l'œil sur la plastique des véhicules, qui n'a rien d'extraordinaire. Au final, Juiced 2 est un titre sans grande envergure. Peut mieux faire.

Cyd

Un peu de technique

Un Core 2 duo est recommandé pour pousser tous les détails au maximum. L'optimisation n'est pas le fort de la majorité des titres sortis fin 2007. Pour le coup, ce n'est pas Juiced 2 qui vous poussera à sortir la carte bleue pour changer de PC.

TOUT PUBLIC — 8 INTERNET

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Juice Games/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Ça manque quand même d'un poil de sensation de vitesse, même avec la nitro.



En Deux Mots

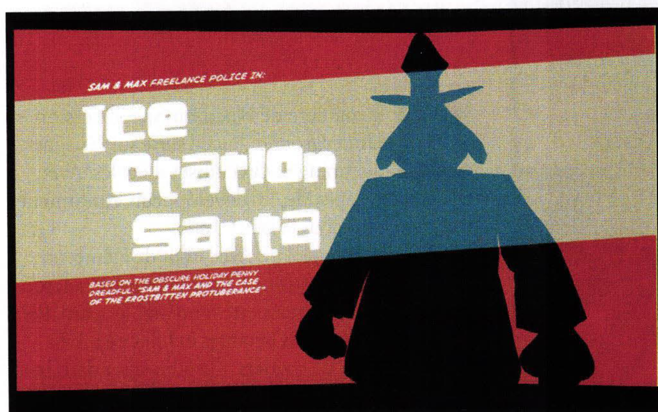
JUICED 2 N'EST PAS MAUVAIS, MAIS IL MANQUE CLAIREMENT D'AMBITION, TANT VISUELLEMENT QU'AU NIVEAU DE LA CONDUITE QUI RESTE VRAIMENT TROP BASIQUE, MÊME POUR DE L'ARCADE. LA CAMPAGNE EST LONGUE MAIS LE MANQUE DE CHALLENGE PEUT DÉCEVOIR.

+ Contenu riche
+ Prise en main immédiate
+ Carrière Live
− Conduite trop basique
− Clavier ou gamepad Xbox seulement

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT


PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais



Le nouveau générique old school est du meilleur goût, avec toujours cette super-musique jazzy.

CHER PÈRE NOËL. D'HABITUDE, C'EST TOI QUI OFFRES LES CADEAUX, MAIS CETTE ANNÉE, C'EST MOI QUI VAIS T'EN FAIRE UN. HÉLAS, TU AS ÉTÉ TRÈS MÉCHANT. AUSSI, JE T'ENVOIE LA POLICE FREELANCE QUI A JURÉ TA MORT. BISOUS. LUCKY.

Sam & Max Épisode 201
Ice Station Santa

POLITIQUEMENT INCORRECT

Pour débuter la seconde saison de Sam & Max comme il se doit, Telltale est parti d'un constat simple : les gens les plus gentils sont ceux qui font le plus mal quand ils pètent un câble. Cyd aurait donc très bien pu être la guest star de cet épisode, mais c'est finalement le père Noël qui a été choisi. Il faut dire que personne ne remercie jamais ce brave barbu obèse, ne serait-ce qu'en éteignant sa cheminée. Devant tant d'ingratitude, le drame était devenu inévitable. Cette gamine qui voulait une poupée aura une peluche éventrée. Ce gosse qui espérait un robot ne trouvera au pied du sapin que la tuberculose. Pas de doute, ce Noël sera inoubliable. Malheureusement pour lui, le gentil joufflu en a trop fait en envoyant un robot tueur à la Freelance Police ; surtout quand ledit robot se trouve être amateur de mauvaise pop music. Les mots et les balles vont fuser.

Holiday on Ice

Le corps des épisodes de Sam & Max n'a pas changé : interface point'n click, scénario improbable, humour caustique et trois heures de durée de vie. Encore une fois, la police la plus poilue du monde a trouvé une enquête à sa mesure et le résultat fait mouche. Mais Telltale ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Officiellement, vous n'êtes plus tenu de baffer votre impudente petite sœur quand elle vous demande ce qu'est un point'n click. Vous pouvez juste l'asseoir devant un tutorial introduisant la simplissime interface d'Ice Station Santa, et surtout, la façon de penser de Sam & Max. Cette logique tout animale, elle en aura besoin car vers la fin du jeu, la difficulté des puzzles monte sans mesure. Rien de pénalisant toutefois, car Max peut désormais vous apporter des conseils significatifs sur l'enquête. Une option fort bien vue, dont les joueurs chevronnés se passeront, mais qui prouve la bonne foi des développeurs. Pour autant, Ice Station Santa n'est pas exempt de défauts (notamment les énigmes ineptes basées sur des mini-jeux), mais ils se font vite oublier devant un final parmi les plus barrés qu'il nous ait été donnés de voir dans un Sam & Max. Certains lui trouveront même un air de Day of the Tentacle, mais chut ! J'en ai déjà trop dit.

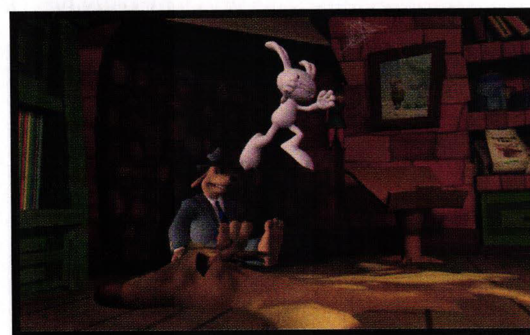
Lucky

Un peu de technique

Telltale a corrigé la principale lacune de son moteur. Désormais, le jeu supporte de nombreuses résolutions d'écran, y compris pour les écrans larges. Le gain au niveau du confort visuel est immédiat. Après tout, des jeux d'aventure en 1680x1050, on n'en voit pas tous les jours !



Ne jamais contrarier le Président des États-Unis... même si l'on est le père Noël.



Le Stinky's a ouvert Sam !

En Deux Mots

Un scénario bien barré et des dialogues très savoureux offrent une aventure de grande classe, courte mais intense, qui laisse présager le meilleur pour cette seconde saison. Vivement la suite !

- + Persos très en verve
- + Délicieusement crétin
- + Moteur optimisé
- − Difficulté inconstante

Note	Critère
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Zoo Tycoon 2 Animaux Disparus

FOSSILE RETROUVÉ

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 256 Mo ÉDITEUR Microsoft DÉVELOPPEUR Microsoft Game Studios/États-Unis TEXTE ET VOIX en français

PC-ONTOLOGUE, C'EST UN MÉTIER À PART ENTIÈRE, UN BOULOT QUI VOUS FAIT PARFOIS REMONTER TRÈS LOIN DANS LE TEMPS, À UNE ÉPOQUE OÙ LE FPS SE MÊLAIT ENCORE AU JEU DE GESTION.

Animaux Disparus marque le retour des dinosaurus en grande surface.



Biiip, biiiiip, bibiiip. Biii, Biiiii, Biiiiiiiiiiiiiip. Sundin, tu entends ça !? Je crois qu'on se rapproche là. Passe-moi la pioche, je vais creuser. Si ça se trouve, c'est un fémur de tricératops, ou alors un crâne de tyrannosaure ! Attends voir, mais qu'est-ce que c'est ? Une carcasse de poulet ? Les dents de Styx ? Les restes de François Bayrou ? Ah ben non, c'est une boîte de jeu apparemment. Le titre est à peine lisible, ça doit être un jeu super-ancien. Espérons qu'on pourra quand même le faire tourner, ça manque de tests frais ce mois-ci. Hum, bizarre. D'après la datation au carbone 14, le jeu n'est pas si vieux que ça. En fait, il a l'air d'avoir à peine deux mois d'existence, ce qui est un peu étrange vu la gueule du moteur graphique. Attends voir, je vais faire un scan du gameplay, on verra bien ce qu'on peut en tirer. Alors : récolte d'ossements, assemblage dans le style puzzle game, gestion de stands et construction d'enclos… à mon avis, on a là un lointain ancêtre de Zoo Tycoon ou de Theme Park. Ou alors, c'est un précurseur du FPS inspiré par les détecteurs de métaux. Ce qui démontrerait… que Carmark n'a pas inventé le FPS ! Oui, je sais, c'est à peine croyable mais après vérification, il n'y a pas le moindre doute, cet objet vidéoludique contient tous les germes du FPS : vue à la première personne, environnement 3D et contrôle clavier. Visionnaire, on vous dit ! De toute ma carrière de PC-ontologue, je n'avais jamais rencontré pareil spécimen et pour être franc, c'est assez bouleversant.



Le First Person Seeker, ancêtre d'un genre voué à marquer l'Histoire.

Tuttle

+ Cloner des dodos
− Graphismes datant de l'ère glacière
− La recherche d'ossements

7	4	5
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Agatha Christie Meurtre au Soleil

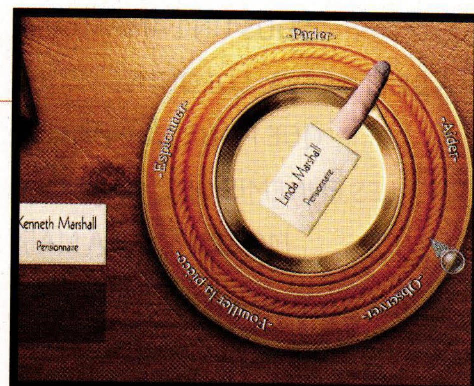
VASTE MALENTENDU PARANOÏAQUE

CONFIG MINIMUM CPU 1.4 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo ÉDITEUR The Adventure Company DÉVELOPPEUR AWE Games/États-Unis TEXTE ET VOIX en français

RESTEZ BIEN SAGEMENT ASSIS À VOTRE PLACE. POIROT EST SUR UNE ENQUÊTE, ET JUSQU'À PREUVE DU CONTRAIRE, VOUS ÊTES SUSPECT.



Qui va tuer Arlena Marshall ? Voici ce que se demande Hercule Poirot à peine arrivé en vacances. La femme jalouse ? La belle-fille ? L'amant délaissé ? Le fantôme de l'île peut-être ? Tout est possible, et vu le nombre de suspects, je crois que la paranoïa me guette. Pourtant, comme si l'intrigue d'Agatha Christie n'était pas assez complexe pour eux, AWE Games a tenu, à sa manière, à brouiller un peu plus les pistes de ce jeu d'aventure. Pourquoi Poirot parle-t-il de lui à la troisième personne comme Alain Delon ? Comment se fait-il que la jaquette, le manuel et le jeu de cette aventure portent tous un titre différent ? On cherche à me tromper, c'est sûr. Trop de soleil et de questions. Mes yeux hallucinent. Qu'est-ce qui est vrai ? Qu'est-ce qui est faux ? J'ai cru voir Hercule utiliser un doigt posé dans un cendrier pour résoudre son enquête… Messieurs les développeurs, que faites-vous de la logique de Christie ? Je perdais déjà doucement les pédales, quand après une sauvegarde, tous les suspects disparurent. Même les bugs conspirent ! Et quand le graphisme s'en est mêlé à son tour… Ce que j'ai cru être mon fantôme n'était qu'un perso horriblement mal incrusté dans ces décors fadasses. Sûrement encore un coup du Troisième Reich ! Voilà des jours que les nazis sillonnent les côtes de l'île.



C'est ça la logique d'Hercule Poirot ? Il est bien Belge…

Eux savent bien que l'enquête était trop facile, qu'il fallait me tromper par des ruses subtiles. On essore toutes les répliques de l'île et le tour est joué ! Chapitre suivant. Long, fastidieux, buggé. Trop c'est trop. Ce jeu dénature le Evil Under the Sun d'Agatha Christie. Aussi, à moins d'aimer l'ennui ou les enquêtes soporifiques à la Derrick, évitez-le.

Lucky

+ Scénar d'Agatha Christie
− Mal adapté − Facile et buggé

3	4	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Il est des soldats qui ne devraient jamais revenir du front. Payback par exemple, c'est un Soldier of Fortune qui nous revient atrocement mutilé. Faire un comeback amputé de son héros, John Mullins, marqué au fer-blanc par un système de vie à la Call of Duty, développé par des Slovaques et édité en gamme budget, y a pas à dire, c'est moche !
Que lui reste-t-il d'un SoF ? Tout juste un goût prononcé pour le démembrement. Héritage dérisoirement polémique tellement caricaturé qu'il en devient ridicule. Si les bras volent encore pas mal, les têtes disparaissent littéralement en une gerbe de sang comme dans un mauvais film gore de série B. Du grand art !

De l'art d'en faire trop

Pour éradiquer la lie des terroristes de ce monde, Mason, notre nouveau héros, a l'embarras du choix. Tous les guns classiques sont de sortie et customisables à volonté. Transformer un AK47 en fusil de snipe n'est pas un problème ici. D'ailleurs, l'arsenal n'est qu'un vaste n'importe quoi, surtout en multi, où les automatiques sont rois - encore faut-il trouver une partie sur le net car dites-vous bien que dénicher plus de cinq serveurs actifs, c'est déjà Byzance. Remarquez, avec seulement cinq maps disponibles, c'est finalement pas si mal. Côté solo, quatorze missions durant, notre Américain à la voix grave déjoue un sombre complot, en affrontant au passage bugs et terroristes. Tous en trop grand nombre.

CI-GÎT SOLDIER OF FORTUNE DONT LE CORPS FUT RETROUVÉ SOUS UN LAMPADAIRE À BRATISLAVA. LUI QUI NE VÉCUT QUE POUR COMBATTRE LES ENNEMIS DE L'AMÉRIQUE MOURUT DE LA MAIN DE SLOVAQUES CAPITALISTES. NE LE PLEUREZ PAS.



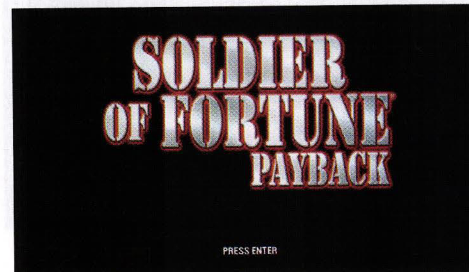
Magie du bug ou propagande, parfois les ennemis sont immortels... mais pas lui.

Soldier of Fortune Payback

L'ARNAQUE DU « FILS DE »

PUBLIC ADULTE — INTERNET 12 — LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2.5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Activision Value Publishing
DÉVELOPPEUR Cauldron/Slovaquie
TEXTE ET VOIX en anglais



C'est cheap dès le début et ça va durer dix heures... Remboursez !

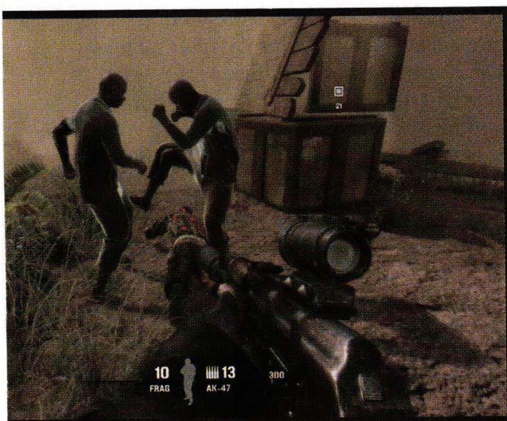
Un peu de technique

À part la résolution graphique, Payback ne propose aucun paramétrage du moteur. Et encore, parvenir à naviguer dans des menus « optimisés » pour la Xbox 360 est ici un vrai jeu dans le jeu tant ils sont mal foutus. Vraiment, les Slovaques ont un sens de l'humour trop méconnu !

Soldier of Mediocrity

Le village vietnamien du niveau quatre fut décisif. Tandis que j'y massacrais la population locale, façon madeleine de Proust, je contemplais ces rizières numériques... C'était cruel ; ce scénario tenant sur un post-it ; cette I.A. digne d'un fauteuil roulant qui pousse tous les terroristes du monde dans votre réticule ; ces barrières hautes comme les genoux qui transforment un simple village en une promenade aussi linéaire et subtile qu'une file d'attente à Disneyland... Et surtout, cette sensation d'errer dans un mauvais FPS parfaitement prévisible.
Le nom d'un atroce shooter me revient comme un boomerang : The Hell in Vietnam !
La ressemblance est troublante. Pour conclure, je détournerai un bon mot d'Audiard : « Si la médiocrité pouvait combler le trou de la sécu, Payback serait au gouvernement ».

Lucky



Tabassez-le ! Après j'l'démembre.



En Deux Mots

Payback n'est pas un Soldier of Fortune mais un cache-misère qui fait illusion quelques minutes, et qui, avec un nom réputé, tente de faire oublier qu'il est un FPS banal et buggé. Impardonnable.

+ Effets graphiques cache-misère acceptables
- On nous vend ça comme un SoF
- I.A. idiote
- Des bugs à volo

Technique	3
Artistique	4
Intérêt	3

SORTI DEPUIS SIX MOIS AUX ÉTATS-UNIS, THEATRE OF WAR DÉBARQUE ENFIN EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.



Impossible de rater les ennemis avec tous ces labels au-dessus de leur gueule.

Theatre of War

PETITS SOLDATS

Ce test de Theatre of War a très mal démarré. Sundin m'avait prévenu qu'il y avait un souci avec le jeu mais là, j'ai décroché la timbale ! Sur la version boîte, le soft ne se lance tout simplement pas ; ou pour être précis, il se lance après avoir désactivé le son ! Un défaut technique impardonnable, encore plus quand on sait que Battlefront possède une jolie carte de visite dans le créneau de la stratégie. Passons. ToW se veut être une simulation en temps réel (au niveau tactique) de la Seconde Guerre mondiale. Toutes les grandes batailles sont représentées au sein de campagnes ou de scénarios plus courts. Les développeurs ont fait un très beau boulot et chaque véhicule est historiquement fidèle, que ce soit au niveau des caractéristiques ou de la restitution en 3D grâce au moteur physique. ToW gère bien l'expérience acquise par les hommes sur le champ de bataille et celle-ci permet de débloquer des compétences spéciales intéressantes. L'équipement capturé à l'ennemi est aussi conservé dans la bataille, mais pas d'une opération à l'autre ; c'est dommage mais compréhensible d'un point de vue historique. L'interface est agréable et bien ensée, que ce soit au niveau des commandes ou des informations affichées à l'écran.

Un peu de technique

En attendant le patch miraculeux qui permettra un démarrage sans problème, il faut bidouiller sévère pour arriver à jouer. Sur ma machine, cela a fonctionné en coupant le son mais sur d'autres, il faudra baisser les performances de la carte graphique. Le forum officiel est rempli d'exemples et de coups de gueules sur ce raté au démarrage du couple Battlefront/Anuman.

Valeriy Gregoryev vient de dégommer quatre allemands à la 7.62 Mosin modèle 1908 à lunette. Cherchez pas l'antialiasing, y'en a pas.

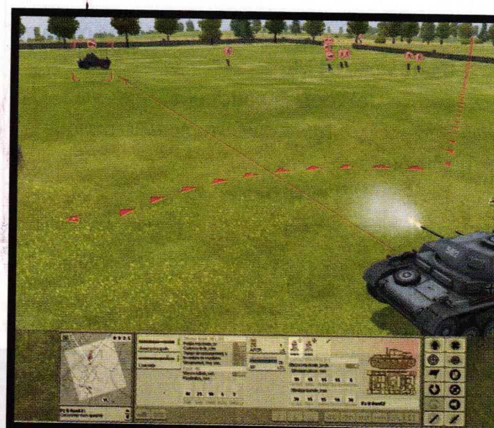
Simulation ou arcade ?

Theatre of War intègre des mécanismes assez intéressants pour en faire un jeu plaisant mais tout n'est pas rose non plus. N'est pas une simulation qui veut et l'intelligence artificielle est bien faiblarde, autant dans les phases défensives qu'offensives. Comme le système de jeu repose sur les ordres donnés à la troupe, il est assez frustrant de voir cette dernière faire un peu n'importe quoi au mépris des règles de combat élémentaires : se cacher, progresser sous un feu de couverture, etc. Les blindés ne sont pas mieux lotis et c'est aussi une petite déception : malgré la beauté des modèles 3D, on se sent coincé par les ordres donnés et surtout par la réaction qu'ils déclenchent. M'enfin, ça peut mettre un peu de piment dans les parties en incluant un paramètre chaotique assez rigolo. Comme tout bon jeu de stratégie qui se respecte, ToW est accompagné de cinq campagnes jouables, de dizaines de scénarios et d'un éditeur de cartes et de missions. Le paquetage est parfait, que l'on soit stratège en herbe ou vieux briscard moustachu. Au final, Theatre of War se révèle être un jeu moyen, avec une excellente restitution des matériels et véhicules, des bonshommes moches et quelques lacunes dans le système d'intelligence artificielle. Il ne satisfera pas le simulateur exigeant (qui préfèrera le vénérable Combat Mission, du même développeur) mais se positionne bien au-dessus de toute la soupe RTS Seconde Guerre mondiale insipide du marché.

ffak

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2.4 GHz, 768 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR Battlefront/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



En Deux Mots

Theatre of War est un jeu divertissant : de bonnes idées et quelques défauts. Malheureusement, le démarrage chaotique laisse une mauvaise impression sur ce bon potentiel. Il faut prendre son mal en patience et attendre un correctif.

+ Matériel
+ Scénarios
- I.A. navrante
- Installation chaotique

Note	
TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	6





Note pour plus tard: ne jamais jouer au rubgy avec les mecs de l'enfer.

Y'a pas à dire, les boss restent méchamment classe!

Painkiller Overdose

L'ART DE LA BOUCHERIE

STOP doublage pourri

À L'HEURE OÙ TOUS LES FPS DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS RAFFINÉS ET RIVALISENT EN COMPLEXITÉ, OVERDOSE CHOISIT DE REVENIR À DU BOURRINAGE PUR ET DUR. BUNNY JUMPS ET FRAGS À VOLONTÉ. COOL.

PUBLIC ADULTE — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 384 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR JoWooD Productions
DÉVELOPPEUR Mindware Studios/République Tchèque
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

À la base, Overdose ne devait être qu'un mod créé par une communauté de fans de Painkiller, mais devant la qualité des premières esquisses, les éditeurs ont décidé qu'il méritait une sortie en bonne et due forme, sans passer par la case gratuité – tiens? Après quelques bidouillages par Mindware, voici ce que ça donne: Belial, un être mi-ange mi-démon, vivait enfermé depuis des siècles dans une prison magique alimentée par les pouvoirs de Lucifer. Mais les fans se souviennent sûrement, qu'à la fin du premier épisode, il s'agissait justement de dégommer le roi des enfers. Nous nous retrouvons alors dans Overdose avec un Belial totalement libre et bien enragé comme il faut. Et d'après la jaquette, ça va déchirer sévère: huit nouvelles armes, des niveaux inédits - du Japon médiéval aux usines flottant dans l'espace - et une flopée de nouveaux monstres. Je traduis: les armes possèdent effectivement un nouveau look mais leur utilité ne change quasiment pas et le level design est beaucoup moins inspiré qu'avant. Pour ce qui est des nouveaux monstres, moi aussi je peux changer leurs costumes et appeler ça une innovation.

Moi vois, moi tue

Heureusement, l'esprit gros billisme du premier numéro avec ses déferlantes interminables de monstres en tout genre et ses boss gigantesques permet tout de même de s'amuser un peu. D'ailleurs, les bonnes idées, comme le système du Tarot Noir pour booster ses personnages et le mode God qui s'enclenche lorsqu'on récolte assez d'âmes, ont été gardées. Mais avec une difficulté mal jaugée, des temps de chargement ultra-longs et surtout des répliques tout droit sorties d'une mauvaise série B, on passe bien plus de temps à désespérer devant son écran qu'à prendre du plaisir. Non mais franchement, « Sayonara Connard » ou « Une tisane et au lit » en flinguant des ennemis, même Steven Seagal n'oserait pas!

June

J'ai pas déjà buté ton frère dans le premier Painkiller?



Overdose en Multi

Attention, accrochez-vous bien, car voici la déferlante de nouveautés multi qu'offre Overdose: un système de stats dans les serveurs et plus d'options pour configurer ses parties. Wow, j'ai failli avoir une crise cardiaque tellement c'est énorme. En même temps, ça fait bien deux ans que plus personne ne joue à Painkiller sur le Net alors pourquoi s'embêter à créer de nouveau modes en ligne ou du coop avec une communauté aussi morte? D'ailleurs, pourquoi s'embêter à créer un jeu tout court?

Un peu de technique

S'il y a une qualité qu'il faut bien reconnaître aux développeurs des pays de l'Est, c'est de faire des jeux qui tournent sur toutes les machines. Ici, pas de gros matos nécessaire, votre bon vieux PC suffira amplement. Prévoyez juste 1 Go de Ram pour éviter les ralentissements, et roulez jeunesse!

En Deux Mots

Si Overdose avait débarqué en tant que mod gratuit, il aurait sûrement fait beaucoup parler de lui. Mais à 40 euros et avec un vrai studio de développement derrière, il n'en vaut clairement pas la peine.

- + Le bourrinage intensif
- − Graphismes vieillots
- − Peu de réelles nouveautés
- − Loadings interminables

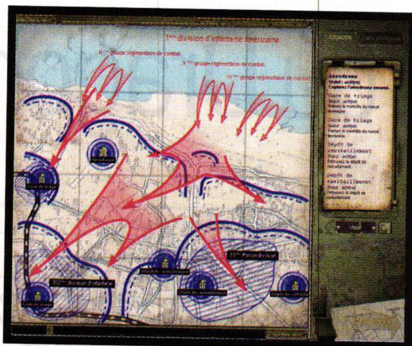
5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

Sudden Strike 3 Arms for Victory

GROSSE FATIGUE

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO **ÉDITEUR** FIREGLOW GAMES PUBLISHING **DÉVELOPPEUR** FIREGLOW/ALLEMAGNE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

IL PARAÎT QUE SUDDEN STRIKE 3 EST UN TRÈS BON JEU, C'EST SA JAQUETTE QUI LE DIT. ENFIN, SI VOUS VOULEZ MON AVIS LES JAQUETTES...



Il y a des petites phrases écrites en rouge au dos de la boîte de Sudden Strike 3 et je peux vous assurer que ça tape-à-l'œil. Le truc, c'est qu'après avoir essayé le jeu, on se demande si on parle de la même chose. Parce qu'il ne faudrait pas que le consommateur se fasse des fausses idées, j'ai décidé de disséquer ces slogans à deux balles tout droit sortis du monde des Bisounours.

Sundin Strikes 1... et ça fait mal !

« Partez au combat à travers 5 campagnes et plus de 40 missions (pas plus de 10 en fait, les gars voulaient dire 40 heures de jeu...), dont Iwo Jima dans les îles du Pacifique et le débarquement Allié à Omaha Beach. Contrôlez plus d'un millier d'unités (inidentifiables) et une centaine de prototypes (à l'I.A. douteuse), qu'ils soient terrestres, navales (on dit « navals » d'abord) ou aériens. Participez à d'épiques batailles sur des gigantesques cartes décuplant les possibilités tactiques et stratégiques (ah ? y a un mode caché ?). Une interface ergonomique et complète rend le jeu accessible aux débutants en limitant les micromanagements (vu le pathfinding en même temps, vaut mieux pas trop trifouiller ses unités). Redécouvrez le jeu de stratégie en temps réel grâce à des graphismes de toute beauté (datant du siècle dernier). Affrontez un ennemi d'une intelligence artificielle redoutable (-ment limitée). Un mode multijoueur en LAN ou sur Internet pour des parties rassemblant jusqu'à 8 joueurs (encore faut-il les trouver). » Passez votre chemin comme on dit.

Sundin

Rassurons Fireglow, Sudden Strike 3 a des fans qui rendront le jeu moins mauvais d'ici quelques semaines. C'est pratique les fans, non ?

+ Interface ergonomique
− Pathfinding déplorable
− Graphismes datés

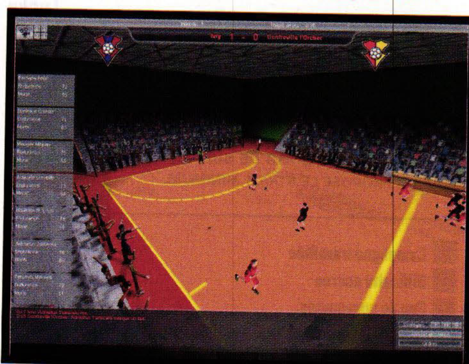
3	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

LNH Handball Manager 2008

GESTION

LE HANDBALL EST-IL TROP CONNU EN FRANCE ? SANS DOUTE VU QUE L'ON NOUS BALANCE DES REPOUSSOIRS DU CALIBRE DE CELUI-CI POUR NOUS EN DÉGOÛTER...

2008 marque l'arrivée de la 3D... Youplaboom !

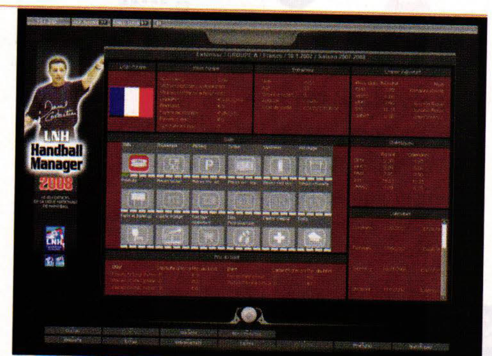


CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** GOST PUBLISHING **DÉVELOPPEUR** XIDER/ANGLETERRE **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

Pas facile d'être intraitable avec un jeu de management d'un sport que l'on connaît peu. Du coup, je ne sais pas si j'ai le droit de... Oui ? Tu crois ? O.K... On m'indique dans mon oreillette que si les défauts d'un jeu transcendent son sujet, on peut le bâcher en tout respect de la déontologie journalistique.

Ça tombe bien parce qu'ici, les défauts qui transcendent ne manquent pas. Même sans être fan de hand, on se doute que les quatre pauvres tactiques prédéfinies et non modifiables sont largement insuffisantes pour combler l'amateur de simulation pointue. Pendant les matchs, le même amateur risque de maudire les options de coaching squelettiques et leur impact indétectable. Dernier bout de sucre sur la dent cariée, Handball Manager se paye le luxe de planter régulièrement. Oh, des patchs existent bien oui, mais ils sont en allemand... Bon, allez, on efface le jeu et on passe à autre chose, j'ai du travail qui m'attend.

Savonfou



Histoire de renforcer la laideur de l'interface, Daniel Constantini nous fait partager son admiration du IIIe Reich à chaque tableau.

+ Si je trouve, je vous le dis
− Hideux
− Plante quand même
− Pas assez fouillé

4	2	2
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Au feu les pompiers !



Anno 1701 La Malédiction du Dragon

PEU AGITÉ

LA GESTION N'EST PAS MORTE. MOURANTE, MAIS PAS MORTE. ET ANNO 1701, LE CHAMPION DE SA CATÉGORIE, NOUS REVIENT AVEC LA MALÉDICTION DU DRAGON. ENFIN PERSO, JE REDOUTE BEAUCOUP PLUS L'IRE DE MON RÉDAC-CHEF QUE CELLE D'UN GROS LÉZARD. MÊME AILÉ ET CRACHEUR DE FEU.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 2.2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Sunflowers
DÉVELOPPEUR Related Designs/Allemagne
TEXTE ET VOIX en français

Alors que les grandes licences du genre se sabordent au nom du sacro-saint casual gaming, Anno 1701 tient encore le cap. Parce que sa campagne solo originelle était bateau, Related Designs a décidé de se retrousser les manches. Victoire, on tient enfin une aventure travaillée ! Oui, oui, une aventure.
Les enchaînements artificiels du solo précédent font ici place à une réelle quête qui a pour point d'orgue le fameux œil du Dragon (celui de la malédiction), un artefact maudit qui attire toutes les convoitises. La diplomatie et les quêtes annexes prennent également plus de place, et au passage, la difficulté a été revue à la hausse - même si l'I.A. est toujours aussi agressive qu'un panda à la sieste. Comme dans le premier opus, le nerf de la guerre se situe paradoxalement du côté économique. On joue bien du canon à l'occasion mais c'est sans conteste la gestion qui prédomine. Exemple d'un joli challenge : ouvrir une parfumerie pour un peuple qui s'abrite dans des maisons en boue séchée… Voilà qui n'est pas facile, croyez-moi.

Argent facile

Malheureusement, après avoir joué le Magellan pendant onze missions jusqu'aux tréfonds de l'Asie, il faut déchanter. Certes, c'est graphiquement toujours un régal, et naviguer sur les mers d'Extrême Orient apporte un peu de vent frais dans nos voiles. Mais qu'y a-t-il de vraiment neuf à se mettre sous la dent (de Styx) ? Rien ou presque. Après ce semblant d'effort, Related Designs est retombé dans ses vieux travers : côté nouveautés, pas grand-chose… Les nouvelles constructions sont si rares et dispensables qu'on les remarque à peine. Même l'éditeur de cartes, attendu avec ferveur par des hordes de fans, déçoit. Trop assisté. Trop simpliste.
En comparaison de celui de World in Conflict qui est gratuit par exemple, celui-ci sent la méchante pompe à fric. Et c'est un peu le cas. Car à bien y regarder, il n'y a rien de plus ici qu'une nouvelle campagne. C'est ainsi, mon bon monsieur. Espérer des miracles est chose futile. Ils ne se sont pas cassé la tête, c'est tout…
Du coup, on ne conseillera cette extension qu'aux inconditionnels de la série portés sur le jeu en solo.

Lucky



C'est moi qui vous fais rire ?

Un peu de technique

Côté matos, si Anno 1701 tourne chez vous, vous êtes prêt pour l'add-on. En plus, il intègre les modifications des premiers patchs, ce qui permet notamment d'accélérer le temps de façon permanente. Chose toujours agréable dans ce genre de jeu.

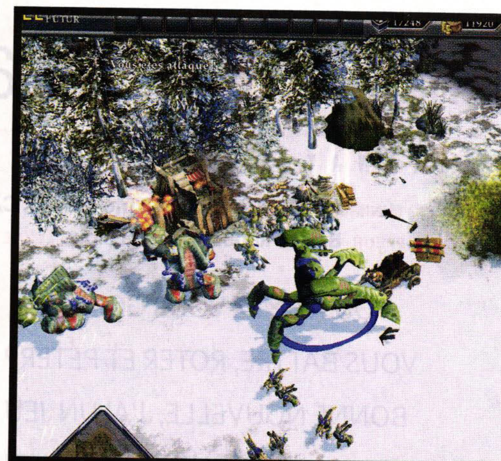
En Deux Mots

LA MALÉDICTION DU DRAGON OFFRE, CERTES, UNE CAMPAGNE DIGNE DE ANNO 1701. CEPENDANT, PAS DE SURPRISE, CE ADD-ON PROPOSE LE STRICT MINIMUM.

+ Campagne travaillée
+ Difficulté accrue
- Peu de nouveautés
- Éditeur décevant

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





À quand un Empire Earth 4 avec deux factions, huit unités et des graphismes en 2D ?

Empire Earth 3

EN PIRE ERF



CONFIG MINIMUM CPU 1.7 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Sierra Entertainment
DÉVELOPPEUR Mad Doc Software/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

« J'EMPIRE. TU EMPIRES. IL OU ELLE EMPIRE. NOUS EMPIRONS. VOUS EMPIREZ. ILS EMPIRENT ». VOILÀ EN SUBSTANCE LE MAIL QUE JE VIENS D'ENVOYER AUX GARS DE MAD DOC SOFTWARE. CROYEZ-VOUS QU'ILS COMPRENDRONT ?

Empire Earth 3 est un concentré d'humanité, un des seuls jeux où peuvent cohabiter sur le même écran un chevalier samouraï et un crabe biomécanique. Un des seuls jeux aussi à vous transporter de l'Antiquité au futur en quelques minutes. Et si ça ne suffit pas à vous impressionner, essayez le prophète du Moyen-Orient et sa pluie de grenouilles, le bombardier zombie de l'Extrême-Orient, ou même les méchas rouillés du peuple occidental ! Waouh ! Et quand en plus vos unités lâchent sans cesse des phrases du genre « désolé, je viens de me faire un trou dans la main », on ne peut que s'incliner devant tant de bonnes idées. Heureusement pour Mad Doc Software - et pour nous - le ridicule ne tue pas.

Anorexique

Pour ce troisième opus, la série adopte un nouveau visage, celui de la simplicité, de l'accessibilité, de l'intuition, de l'immédiateté, bref, celui qui justifie le manque d'idées des développeurs. Trois camps asymétriques, cinq âges à passer, quelques bâtiments à construire, une économie assistée et une poignée d'unités propres à chaque camp. Cette simplification n'est pas préjudiciable en soi mais quand on sait que la série est connue pour ses ambitions XXL et ses arborescences démesurées, ça fait un peu tache. Tactiquement enfin, c'est sans idées neuves et sans subtilités que ce troisième épisode se présente.

Marche à l'envers

Ce n'est pas mieux au niveau de la réalisation technique et des choix esthétiques avec en vrac : textures grossières qui piquent les yeux, interface envahissante, design imaginé par un Starck agonisant, combats brouillons, rythme mollasson, explosions laidasses, I.A. ridicule, pathfinding à 2 euros et animations calquées sur de la Tecktonik un matin de Techno Parade. Comment on dit déjà ? Passez votre chemin ? Passez votre chemin.

Sundin

Un peu de technique

Empire Earth 3 réussit l'exploit d'être à la fois laid et mal optimisé. Sur un Core 2 Duo, avec une 8600 GTS et 2 Go de Ram, le jeu s'est permis de réajuster lui-même (en pleine partie) les options graphiques ! Ça va pas la tête, non ?

À la mode de chez lui

Dans le mode Domination Mondiale, vous devrez conquérir le monde sur un globe terrestre. Mêlant choix stratégiques et combats tactiques à petite échelle, ce système a notamment déjà été vu sur le bon Rise of Nations. Vous pourrez ensuite faire le beau sur le mode multi, quoique non, y a déjà plus grand monde...



En Deux Mots

DÉCEPTION QUE CET EE 3 DONT ON EN ATTENDAIT QUAND MÊME UN PEU PLUS. À VOULOIR RÉDUIRE CE QUI FAISAIT LA FORCE MÊME DE L'ESPRIT ORIGINEL, LES DEVS SE SONT TIRÉ UNE BALLE DANS LE PIED. ET AUTANT DIRE QUE C'EST PAS BEAU À VOIR.

+ J'en vois pas
- Y en a trop
- Pour n'en citer
- Que deux ou trois

4	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Trolls de Troy La cité de la mort rose

RUNAWAY : THE DREAM OF THE TROLL

Config minimum CPU 1.4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo **Éditeur** Mindscape
Développeur Belle Productions/Belgique **Texte & voix** en français

VOUS AIMEZ VOUS GOINFRER, VOUS BATTRE, ROTER ET PÉTER? BONNE NOUVELLE, J'AI UN JEU FAIT POUR VOUS!

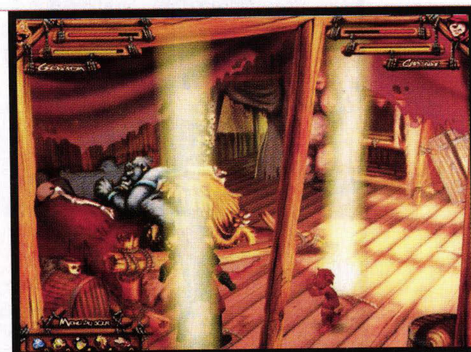
Voici venir le temps des cris et du sang, des monstres méchants qui viennent manger vos enfants...



Dans le joyeux monde de Troy règnent les jeux de mots douteux, les références débiles et les races désespérantes. Parmi celles-ci, la plus dangereuse - de par sa force brute et sa stupidité - est très certainement celle des Trolls. Il n'en fallait pas plus à Arleston, le scénariste de la saga des Lanfeust, pour leur accorder une B.D. à part entière. Par contre, il en fallait certainement plus pour en faire un jeu vidéo digne de ce nom. Enfin, l'idée n'était pas si mauvaise sur le papier. Gnondpom et Lyneth, deux jeunes trolls du village de Phalompe, se retrouvent propulsés dans une aventure abracadabrante pour sauver leur peuple d'un mal étrange provoqué par une fleur appelée la Mort Rose...

Cheval de Troy

Avec une licence aussi délirante, on pouvait s'attendre à une certaine qualité technique de la part des développeurs. On s'est bien fait avoir, hein? Tout part d'une idée de base complètement absurde: faire de Trolls de Troy un dérivé du jeu d'aventure, une sorte de point & click avec des bastons. À la recherche du méchant chasseur responsable de cette horrible maladie, on passe des heures bloqué dans un chapitre parce qu'on a oublié de cliquer sur l'amas de pixels en bas à droite de l'écran car les graphismes archaïques (ô pardon Mourier) ne permettent pas de bien distinguer les objets utilisables. Quant aux combats, ils restent relativement basiques et s'avèrent vite ennuyeux. Ajoutez à cela des énigmes peu inspirées et un déroulement mou du genou et vous vous retrouvez devant un minimum syndical très décevant. Même pour le fan que je suis, c'en est trop, je retourne à ma B.D.!



June

+ L'humour débile − Graphismes archaïques − Très répétitif

Technique	Artistique	Intérêt
4	5	4

Building & Co L'architecte c'est vous!

TRAVAUX FORCÉS

Config minimum CPU 1.5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **Éditeur** Elektrogames
Développeur Creative Patterns/France
Texte & voix en français



Maintenant au moins, je suis sûr que je ne bosserai jamais dans ce secteur!

+ Réaliste?
− Soporifique − Moche

Technique	Artistique	Intérêt
4	3	4

DONNER ENVIE AUX JEUNES DE BOSSER DANS LE TRÈS ÉPANOUISSANT SECTEUR DU BTP, EN VOICI UNE BONNE IDÉE! ENCORE FAUT-IL QUE LE PRODUIT NE PROCURE PAS L'EFFET INVERSE...

J'embauche un maçon, organisation, YES, sélection des matériaux, tombereau, isolation, chariot élévateur, kilowattheure, cahier des charges, assistant de chantier, DÉMISSION, ergonomie de MERDE, casque jaune, HYPERSOMNIE (ou harnais de sécurité), isolation encore, remplissage, électricité. Mais aussi parpaings, parois moulées, MOLESSE, foreuse batteuse, pelle à câble, MAL de tronche, avec ascenseur, ou sans, chaufferie en panne, graphismes À LA RUE, ferraillage, conception, construction, DÉCONSTRUCTION, casque jaune, rallonge budgétaire, crépis, onglets en pagaille, compacteur, animations ridicules, LENTEURS, LENTEURS, LENTEURS !!!



Du (par)pain(g) sur la planche

Ouais, c'est clair, qu'est-ce qu'on s'amuse à Joystick! Allez, je le dis parce que sinon personne va y faire gaffe; prenez la première lettre des 17 premières énumérations du paragraphe au-dessus pour former une vérité universelle! Et faut pas croire, c'était du boulot hein! La lettre « k » par exemple, c'était hyperchaud! Bon, sinon j'espère quand même que vous avez compris de quoi il retournait dans Building & Co, un City Builder pour hardcore gamer du BTP qui rêve depuis tout petit de diriger un chantier! Waouwww! Si le titre est béton au niveau de son contenu, il est bien trop mou du parpaing et trop laid de la brique pour convaincre son public. Enfin, quel public? Bref, à moins de vouloir convaincre vos vieux de ne pas vous envoyer en stage dans le secteur, je ne vois pas trop.

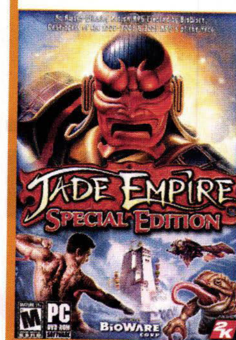


Grand Sundin Malade

Jade Empire

Genre : Banzaaaiii !
Infos : Environ 10 euros – CPU 1.8 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Special Edition chez 2K Games
Note : 7/10 dans Joystick 191

Prenez une atmosphère séduisante en pleine Chine Impériale. Mettez-y un goût prononcé pour les combats chorégraphiés et les combos qui calment. Obtenez un Jade Empire, un beat'em up terriblement agréable estampillé BioWare. Alors certes, le périple est linéaire et la durée de vie pas longuette, mais pour 10 euros, a-t-on encore le droit de se plaindre ? Non, ce serait indécent. Sur ce, je retourne à ma position de la girafe naine aux six ongles de pied, paraît que ça détend.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Ultimate Strategy Pack

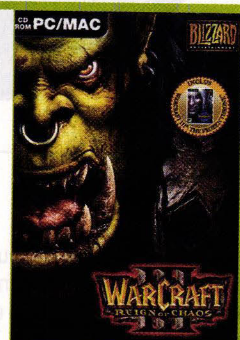
Genre : Petites merdouilles
Infos : Environ 40 euros – CPU 1.8 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Coffret THQ

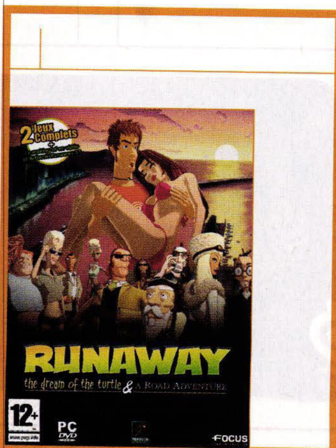
Tu te crois plus intelligent que la moyenne ? Tu penses que tu peux fumer Cyd à DotA ? Tu te crois capable de rusher Styx à Empire Earth 3 ? Ouais, O.K., ça c'est peut-être jouable, mais essaie quand même de choper ce sympathique coffret 100 % stratégie monté par THQ. Il permet, entre autres, de mesurer son quotient intellectuel avec Supreme Commander, raviver quelques souvenirs sur la Seconde Guerre mondiale avec Company of Heroes, et enfin, griller ses derniers neurones sur Dawn of War et son extension Winter Assault. Joie !

Warcraft 3 + Frozen Throne

Genre : Boîte à bonheur
Infos : Environ 20 euros – CPU 700 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo – Gold Edition

« Attention. Attention. Avis de dernière chance. Nous signalons à tous les stratèges qui n'ont pas encore essayé le mythique W3 qu'ils seront incessamment sous peu internés puis jetés en pâture dans les cuisines de l'Abribus. Pour éviter ce désagrément, ils doivent immédiatement acheter cette nouvelle version. Nous signalons également à ceux qui n'aiment pas la stratégie qu'ils feraient mieux de l'aimer rapidement. Nous souhaitons à tous nos lecteurs une bonne journée et un prompt rétablissement. »





Coffret Runaway

Genre : Pétillant
Infos : Environ 40 euros – CPU 1.6 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Focus
Note : 8/10 dans Joystick 187

Ils ont voulu moderniser le jeu d'aventure et ils se sont pas trop mal démerdés. Ils sont beaux, ils sont jeunes, ils sont cool, ils sont drôles, ils sont intelligents, ils aiment les escapades sauvages et les enquêtes salées. Ils ? Brian et Gina, les deux aventuriers de chez Pendulo. Aujourd'hui, ils reviennent plus en forme que jamais dans un coffret réunissant les deux premiers épisodes (A Road Adventure et The Dream of the Turtle – et non pas the Tuttle), un making of vidéo et un Artbook Runaway 3. Elle est pas belle la vie ?

Quoi de Neuf

par Styx



Lachesis

La dernière-née des souris mutantes de chez Razer se caractérise par une robe noire, un excellent grip, des boutons principaux bien larges et une molette à choisir entre plusieurs couleurs ! On apprécie la qualité des patins en Teflon, la sensibilité 4000 dpi (va falloir se calmer, quand même !) et le buffer de 32 ko censé éviter les décrochages. Un bon produit, bien fini, mais avec une étiquette de compétition. LE PGM–Style, ça se paie !

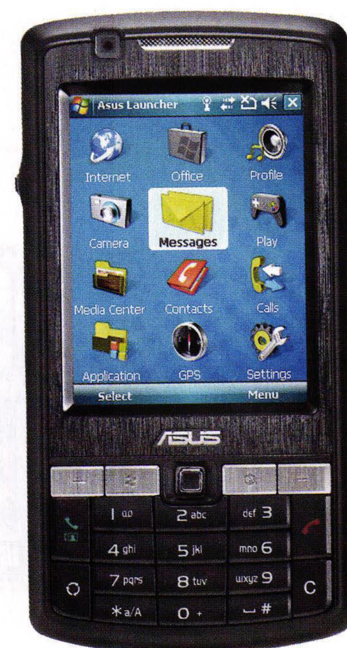
FABRICANT : RAZER
SITE WEB : **WWW.RAZERZONE.COM**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS

SP

C'est bien beau de vous ruiner en souris de luxe, comme la Lachesis ci-dessus, mais utiliser ces Ferrari dopées aux DPI sur un tapis à deux balles, c'est un peu useless, comme on dit chez les gens qui jouent beaucoup. SteelSeries lance sa nouvelle gamme de revêtements destinés à se faire labourer par des souris hautes performances. Y'en a pour tous les goûts : alu, verre et caoutchouc, comme le modèle ci-contre. Tous sont parfaitement lavables, ce qui n'est pas une raison pour laisser traîner des marques de verres gluantes dessus…

FABRICANT : STEELSERIES
SITE WEB : **WWW.STEELPAD.FR**
PRIX : À PARTIR DE 35 EUROS





P750

Oh, oh, oh, qu'il est beau, ce smartphone Asus, avec sa rugueuse ligne industrielle, bien plus séduisante que les machins blancs et arrondis à la mode. C'est clair que c'est pas avec que vous regarderez des vidéos HD, l'écran étant juste là pour des raisons utilitaires. Par contre, son GPS embarqué, la prise en charge micro SD, sa compatibilité Edge, 3G et 3,5G, couplés à un OS peu hermétique (Windows Mobile 6) en font un outil méchamment puissant et modulaire. Manque juste la radio mais bon…

FABRICANT : ASUS
SITE WEB : **HTTP ://FRANCE.ASUS.COM**
PRIX : ENVIRON 700 EUROS TOUTES OPTIONS

Des Utilitaires à la Mode

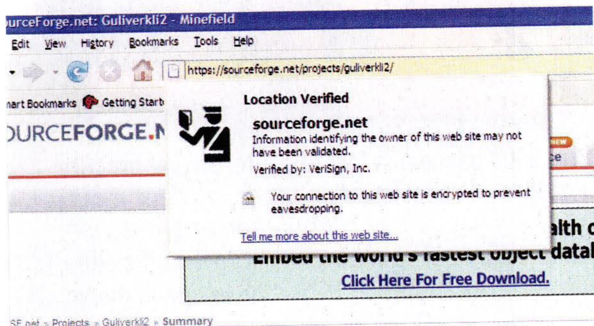
PAR C_WIZ

D'un coup, d'un seul, deux grosses nouvelles versions de nos utilitaires favoris ! De quoi faire retirer son casque à Yavin ? Peut-être pas, mais dites-vous qu'il a d'autres secrets encore plus terribles. Genre son (censuré)...

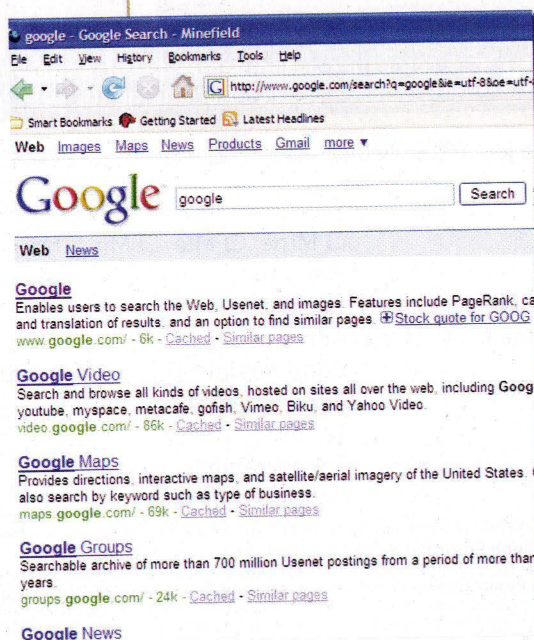
Firefox

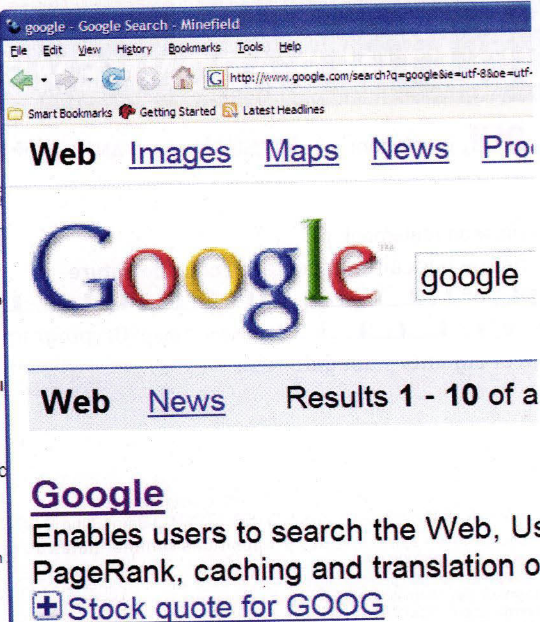
- VERSION : 3.0 bêta 2
- ÉDITEUR : Mozilla Foundation
- LICENCE : Freeware
- URL : www.mozilla.com/en-US/firefox/all-beta.html

Firefox 2 n'est pas exempt de bugs. Alors plutôt que de s'attarder sur lui, parlons de la suite. Parce que tout est nouveau dans Firefox 3, et franchement, c'est tant mieux. Comme le moteur de rendu des pages, par exemple. Il est ultra-rapide, particulièrement sur les pages remplies de scripts comme Gmail. L'affichage est franchement plus rapide et, oui, on sent bien la différence même sur un processeur hors de prix. Autre nouveauté du moteur de rendu, le zoom. Si vous avez joué avec un iPhone (ou si vous regardez les publicités), vous aurez vu à quel point il rend pathétique la fonction de zoom de tous les browsers actuels. Ces derniers se contentent de changer la taille de la fonte. Mais si le redimensionnement de la page entière marche sur l'iPhone, c'est surtout parce que son écran a une densité de pixels double de celle d'un écran de PC. Du coup, les gens de Firefox ont trouvé un compromis. En plus des fontes qui grossissent, il fait grossir proportionnellement les images et les tableaux, pour que la page conserve un aspect correct. Cela marche assez bien pour les logos, mais cela a vite tendance à détruire les photos, au point d'en devenir pénible. On espère que les auteurs ajouteront un système de règles où l'on pourra indiquer quelles images ne doivent pas être redimensionnées (en fonction de leur taille ou de leur serveur). Notez aussi que les colonnes de texte sont limitées en matière de zoom à la largeur de votre fenêtre. En clair, pas besoin de scroller pour lire le texte agrandi. Mais passons, Firefox utilise désormais SQLite, une base de données rapide pour stocker l'historique, les bookmarks, mais aussi les fichiers téléchargés. Résultat, on peut faire des recherches sur toutes ces choses beaucoup plus simplement qu'auparavant. Et l'on a droit à quelques nouveautés « dynamiques », comme la possibilité de tagger vos sites, ou de déterminer automatiquement vos sites préférés. Les possibilités de ces « smart bookmarks » sont nombreuses, et la bêta 2 ne fait que les toucher de loin, on attend donc la suite avec impatience. D'autres petites nouveautés à signaler comme le fait de créer un bookmark en un seul clic, ou l'indicateur de « sécurité » qui détaille assez simplement les informations des certificats SSL. Du bien bel ouvrage que cette bêta 2, surtout si j'ajoute que la gourmande mémoire des versions précédentes a un peu disparu. Notez enfin pour ceux que les bêta effraient que la version finale est prévue pour le mois de janvier.



Les certificats SSL ont désormais leur authenticité vérifiée dans cette petite fenêtre.



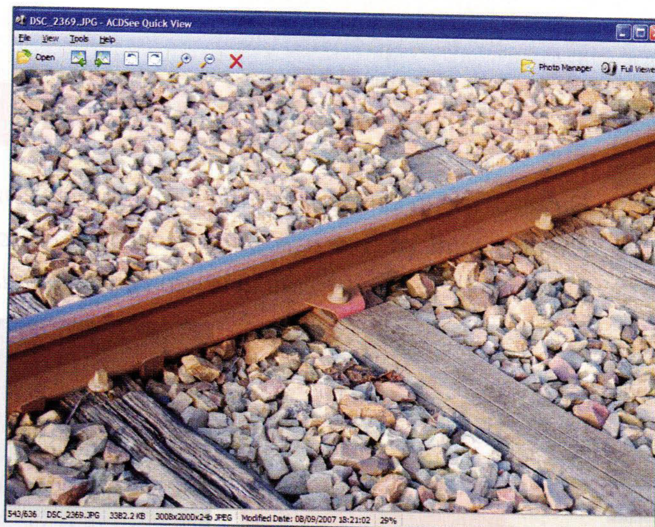


Exemple de zoom, admirez les logos agrandis à droite.

ACDSee Pro 2

- VERSION : 2.0.238
- ÉDITEUR : ACD Systems
- LICENCE : Shareware, 99 euros
- URL : www.acdsee.com

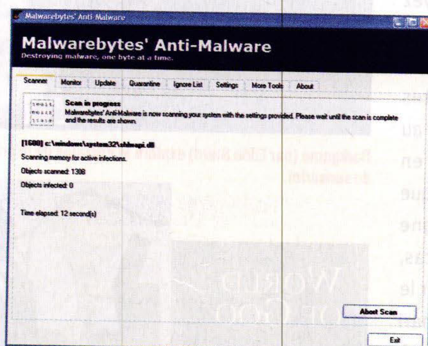
Peu d'utilitaires payants méritent qu'on parle d'eux dans ces pages. D'ailleurs, en dehors d'ACDSee, ils ne sont pas nombreux. Du favoritisme ? Peut-être, toujours est-il que cette version Pro 2 apporte un tas de nouveautés sympathiques. La première est l'arrivée d'un petit logiciel de visualisation, Quick View. Quand vous double-cliquez sur une image, c'est désormais lui qui se charge, et pas l'ACDSee complet. Cela peut paraître un peu bête, mais en réalité c'est très bien. Fini ce lag d'une demi-seconde dans le chargement de la première image, ACDSee Pro 2 retrouve la rapidité de ses ancêtres. On ne lui reprochera que le mode de fonctionnement en plein écran, la touche « échap » ne quittant pas le logiciel, mais repassant en mode fenêtré (il faut deux appuis sur la touche pour quitter). On va tanner les développeurs jusqu'à ce qu'ils corrigent cette faute de goût ergonomique. De l'autre côté, ACDSee prend de l'embonpoint avec des fonctionnalités qui méritent vraiment le nom de pro. Comme la gestion des fichiers RAW des appareils photos numériques (Nikon, Canon et tous les autres). Les fonctionnalités de retouche, souvent limitées, se photoshopisent avec le Shadow Highlight pour rendre belles les photos ratées en trois clics. L'interface du plugin est même plus facile à utiliser (grâce à l'affichage des courbes de niveaux) que celle de son illustre maître, ce qui n'est pas mal du tout pour un logiciel à 99 euros. Toutes les fonctions de catalogage se sont également bonifiées, au point qu'on vous conseille d'essayer au moins la version de démonstration. Si vous avez un appareil photo et que vous n'avez pas les moyens de vous offrir Photoshop, ACDSee Pro 2 mérite un « wouah ». Et un vrai, pas comme celui de Vista…



Quoi ma photo ? Chacun ses centres d'intérêts, non, mais !



Grâce à ACDsee Pro 2, vos mouettes retrouvent leurs couleurs !



L'interface est minimaliste, la rapidité est bel et bien là.

ANTI-MALWARE

- VERSION : 0.78 bêta
- ÉDITEUR : Malwarebytes
- LICENCE : Freeware
- URL : www.malwarebytes.org/

La guerre contre les lourds est sans fin dans le monde de l'informatique, alors toutes les armes sont utiles. Comme par exemple le bien nommé Anti-Malware. Ce n'est ni le premier, ni le dernier d'une longue liste d'outils qui s'allonge tous les mois pour nous protéger des nouvelles horreurs du moment. Celui-ci a cependant un avantage sympathique, celui de scanner les vulnérabilités les plus courantes (les infections dans le répertoire Windows) en une minute environ. Rien que pour ça, il mérite d'être placé dans notre trousse à outils. D'autant qu'il est gratuit.

Top Utilitaires de la rédac

• Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0

• Lecteurs audio :
iTunes 7.5
Winamp 5.51
Foobar 2000 0.9.5b7

• Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9

• NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3

• Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.5.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8

• Antilourds :
Spamihilator 0.9.9.13
POPFile 0.22.4
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 beta
Autoruns 8.73
ClamWin 0.91.2
Malwarebytes Anti-Malware 0.78

• Downloaders :
FDM 2.5
FlashGet 1.9.2
WinBITS 1.0

• Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

• Clients FTP :
FlashFXP 3.6RC3
FileZilla 3.0.4.1
SmartFTP 2.5.1008

• Browsers Web :
Firefox 3.0b2

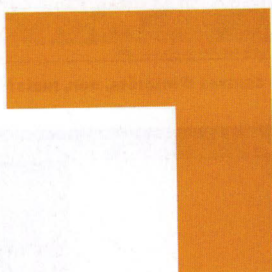
• Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.91.6

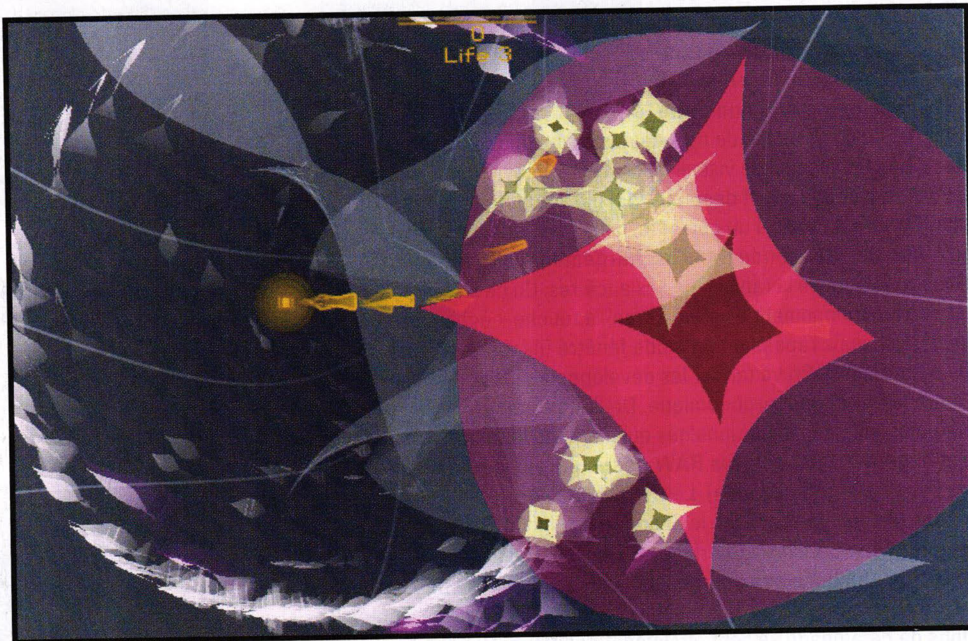
Jeux expérimentaux

Ou de l'inconvénient des étiquettes

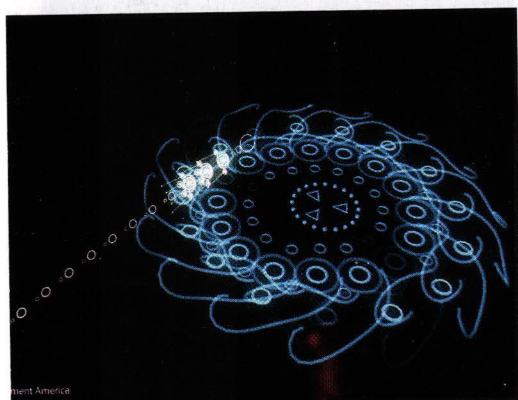
Qu'est-ce qu'un jeu expérimental ? En apparence, même une loutre écervelée serait capable de fournir la réponse. Expérimental, ça rime avec bancal, allez, hop, circulez, y a plus rien à voir, on passe au dossier suivant. Oui ? Non, désolé, mais ça, c'était la version grand public.

PAR TUTTLE





Everyday Shooter, un abstract shooter de Jonathan Mak.



flOw.



Isotope 2, un « jouet à tracer des traits mécaniques ».

Ma version, la voici : asseyez-vous gentiment et ne vous inquiétez pas, je ne fais que vous attacher. Voilà. Maintenant ouvrez les yeux et ayez confiance, les allumettes entre les paupières, c'est juste pour imiter Kubrick, pas pour vous forcer à lire ce dossier. Ça y est, vous êtes convenablement installé ? O.K. ! Alors première mise au point : des jeux expérimentaux, tout le monde en connaît, certains font même partie de votre ludothèque et vous ne vous en doutez même pas. Enfin, une certaine catégorie de jeux expérimentaux en tout cas, ceux avec une grosse étiquette « fun » marquée sur le front. Allez, je prends un exemple... Tiens, Katamari Damacy par exemple. À la base, il faut savoir que le soft était un projet étudiant inspiré du pop art japonais. Dans le même registre, prenez flOw. Vu le nombre de fois où Yavin a dû me bassiner avec ça, j'imagine qu'il a bien dû vous en toucher deux mots. Mais vous ne savez peut-être pas qu'avant d'être porté sur PS3 et en flash sur PC, il s'agissait du projet de fin de thèse de Jenova Chen, étudiant à l'université d'arts cinématiques de Californie du Sud.

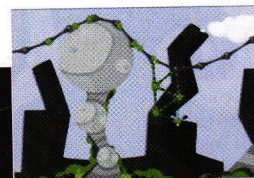
TRANSE DE COMBO

Vous serez encore plus surpris d'apprendre que la démarche s'inspire d'un truc super-intello, le concept de flow, pensé par le psychologue Mihaly Csiksentmihalyi.



Darkgame (par Eddo Stern) explore le domaine de la privation du sensoriel.

WORLD OF GOO



Plus jeu d'expérimentation que jeu expérimental, World of Goo entretient des liens évidents avec le Genga (côté gameplay) et Eets (côté esthétique). Le soft est directement affilié à l'Experimental Gameplay Database, un ancien projet étudiant devenu entre-temps lieu de diffusion incontournable de la scène indie et plate-forme d'essai pour de nouveaux gameplays. Pour l'anecdote, World of Goo a été nominé à l'Independant Game Festival dans les catégories : « Meilleur jeu de l'année », design innovant et excellence technique.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

E02J

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 19,50 €*

OU

PAIEMENT ANNUEL 11 NUMÉROS / 1 AN

E202

❑ Je m'abonne pour 1 an – 11 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 84,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

Future

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom :................................ Prénom :................................

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/01/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Derrière ce nom plutôt hype (flow hein, pas Csiksentmihalyi) se cache une idée assez simple, à savoir cet état de « suspens » auquel accède le joueur lorsqu'il entre en phase avec son environnement de jeu. En fonction des jeux, le flow prend des formes différentes. Vous pouvez appeler ça une « vibe », « un killing spree » ou un « état contemplatif ». Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à nos méduses : l'essentiel est donc de comprendre que certains jeux sont développés dans la perspective de générer des états psychologiques (et physiologiques ?) particuliers. flOw en fait partie à triple titre, puisque, non content d'offrir au joueur un terrain d'expérimentation et d'explorer de nouvelles

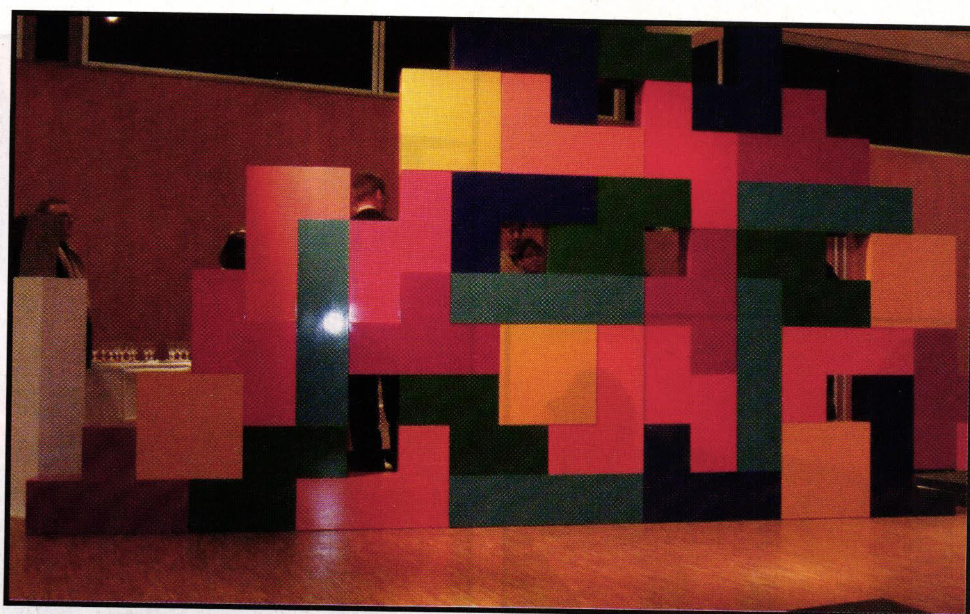


Line Rider de Bostjan Cadez. Ne me demandez pas le principe, je n'en ai aucune idée.

formes de gameplay, il se permet aussi de renverser le rapport traditionnel joueur/jeu. Dans flOw, le rythme de jeu s'adapte en effet aux actions du joueur pour le maintenir dans un état de calme stationnaire, le joueur étant à la fois manipulateur et manipulé. Si vous avez suivi, vous devez maintenant vous dire : sacré nom d'une loutre ! Un jeu expérimental, c'est donc un peu tout et n'importe quoi ! Eh, bien, vous n'aurez pas tout à fait tort et pour vous remercier de m'avoir suivi dans ce sacré foutoir, je vous propose maintenant quelques œuvres moins connues appartenant à cette discipline complètement déjantée qu'est l'art contemporain.

ENIAROF, CETTE-CHOSE-QU'ON-NE-SAURAIT-NOMMER.

Houlà, mais l'art contemporain, c'est pas l'étiquette qu'on colle sur des machins super-moches pour leur donner un genre ? Si vous êtes du style à aborder la chose sous cet angle, le mieux est sans doute de vous répondre : O.K. ! On s'en fout, appelez ça comme vous voulez, l'essentiel est de faire preuve de curiosité deux minutes, vu le lot de réalisations décalées qui vous attendent d'ici à la fin de l'article. ENIAROF. Derrière ce mot étrange se cache un véritable maelström d'artistes, d'œuvres et de performances en tout genre. Pique-niques cosplay et dégustation de hot-dogs, chasse au trésor façon SuperMario-godemiché, bière, « Tennis for Two » contrôlé à la voix, simulateur de reportage TF1, femmes à barbe, cours d'esthétique mélangé à du Pong ou combats de boxe sur urne électorale, ENIAROF, c'est un peu la fête foraine de l'art contemporain monté sur le dos du jeu vidéo. Il s'agit avant tout d'une démarche (et par extension d'un collectif d'artistes) se produisant sur différents lieux d'exposition et à différentes occasions, comme le festival Villette Emergences, le Cabaret Aléatoire de Marseille ou encore le Centre international pour l'art et les nouvelles technologies (en République Tchèque). Le « concept » a été créé par Antonin Fourneau aux alentours de 2004, à l'époque où l'artiste (alors étudiant en cinquième année à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence) cherchait à mettre en place une forme de festival hybride. Fourre-tout estudiantin à la sauce punk, ENIAROF constitue aujourd'hui un puissant aimant à œuvres expérimentales. Un exemple un poil détaillé ?

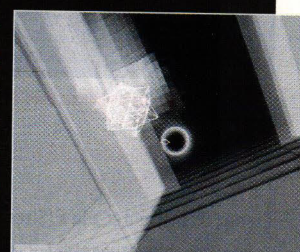


Cette sculpture de Damien Aspe s'inspire des blocs Tetris. Elle fut exposée à la Pixel Night 3.0 de Meudon la première semaine de décembre.



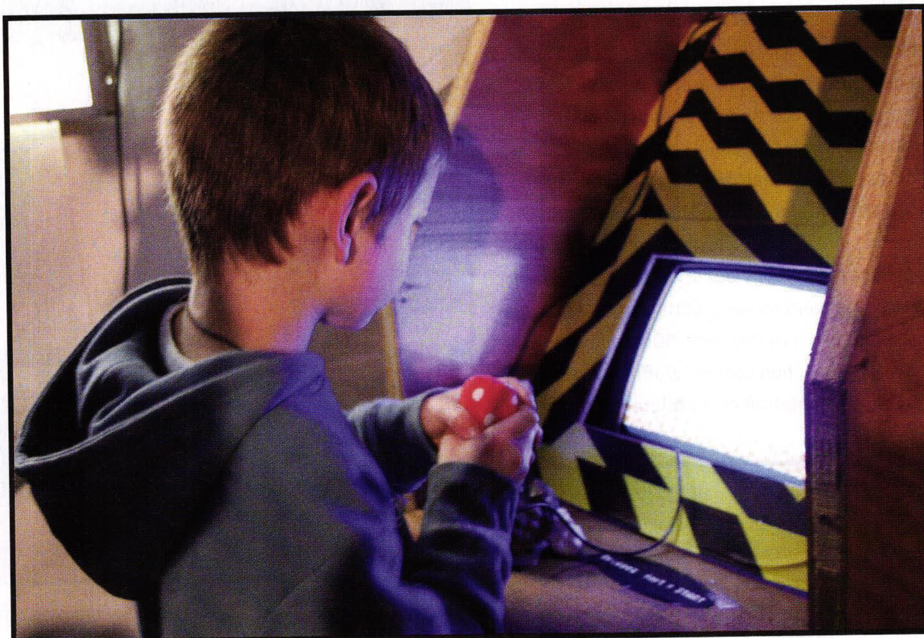
Miroir, du collectif Dardex-Mort2Faim, retranscrit le portrait des spectateurs dans un design 8-bit.

BLIND – Par Jonathan Derrough et Hadrien Enlart dans le cadre de l'école Isart Digital



Tête-à-tête silencieux avec la créature, instantané d'une étoile furtive débusquée dans un angle incertain. Pour la trouver, elle et ses sœurs, on apprend à s'orienter au juger dans le noir complet, une onde balancée à droite, une autre vers le plafond. Le nombre de tentatives est limité, on saute, tourne en rond, surpris par l'étrangeté de certaines permutations spatiales. Tableau d'Escher interactif ? Logiciel de dressage pour chien d'aveugle ? Blind, c'est d'abord une expérience 3D temps réel en environnement obscur, avec des ondes d'énergie pour éclairer la scène et progresser à tâtons. C'est aussi et surtout du repérage, de l'exploration, un face-à-face avec l'écran (noir), une investigation des territoires de l'avant-perçu et de l'après-percevoir. Blind explore le domaine de la perte, de l'image brièvement ranimée, puis à nouveau soufflée. Pas étonnant, vu la puissance de l'expérience, que le soft ait été récompensé du premier prix du 3D Cube, un concours réservé aux projets développés sur Virtools, et du prix spécial Arte-TV.

Mario Pression remplace le contrôleur par un jaugeur pression.

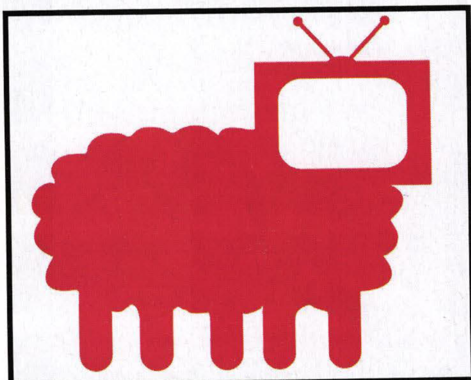




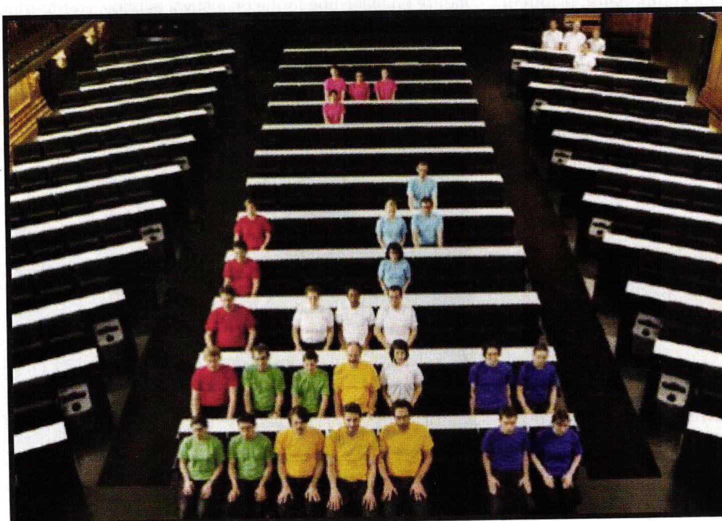
Ou comment jouer au ping-pong avec deux gameboys (et une table ?).

ADN FIGHTER, CHAISE ELECTROFUN ET AUTRES JOUJOUX

Prenez StreetFighter 2 in 1 (Streetniarof pour les intimes). Tenez-vous bien, sur cette super-famicom, les deux ports de manettes ont été reliés à un seul pad. Résultat, vous jouez contre vous-même ! Dans un trip schizo légèrement différent (les deux sont signés Antonin Fourneau), vous avez la console 4-en-1. Forcément absurde, vous vous y retrouvez en train de jouer à quatre jeux différents avec une seule manette. Soit vous vous concentrez sur un seul jeu et ignorez les trois autres, soit vous essayez de « rattraper les briques pendant que le mur s'effondre » si vous voyez l'idée. Vous pouvez aussi partir en impro totale ou essayer de construire des liens symboliques entre les quatre parties, ou encore... Eh, attendez, je ne vais pas vous faire un listage ! Une œuvre expérimentale, ça se prête à un large champ d'interprétations et c'est bien là tout l'intérêt. Dans un tout autre style, il est difficile de passer sous silence le jeu de combat de Nicolas Moncasi, où la seule intervention des joueurs (en 1vs1) consiste à apposer son doigt sur un scanner digital. La machine relève ensuite les empreintes et détermine grâce à différents paramètres internes lequel des deux joueurs est le plus fort. Les avatars se mettent alors à s'affronter sans qu'aucun joueur ne puisse intervenir. Outre le potentiel subversif, tout l'intérêt est de pouvoir tisser des parallèles avec les jeux de hasard et revisiter le principe du Versus sous un nouvel angle. Un peu dans la même lignée, on peut d'ailleurs penser au Tekken Torture Tournament de Eddo Stern et à la PainStation, deux « jeux » faisant directement appel à la violence - non pour la légitimer, mais pour l'interroger. Même si ENIAROF ne produit pas que des œuvres fun (à l'occasion, je reviendrai sur le sujet pour traiter plus directement la question du détournement et des œuvres abstraites), terminons ce dossier en évoquant la MadNES, une attraction plutôt avant-garde, réalisée cette fois-ci par Manuel Braun, Stéfan Piat et Antonin Fourneau. Qu'est-ce que la MadNES ? C'est très simple : une borne d'arcade suspendue par des câbles, comprenant une télévision, une NES, une cartouche Xevious et une bille en métal en contact avec les fils d'un joystick. Comment joue-t-on ? En poussant la borne dans tous les sens. Le résultat était donc assez proche d'une Wiimote, mais une Wiimote qui aurait la taille d'un frigo. Voilà, ce dossier est presque terminé. Il resterait encore énormément de choses à dire sur le jeu expérimental, à commencer par la diversité de ses enjeux. Je vais cependant m'arrêter là et conclure par l'interview, il paraît qu'une approche en douceur vaut mieux qu'un coup de pied-de-biche.



Du 15 au 30 janvier 2008 à l'espace d'art municipal d'Aix-en-Provence se tiendra le festival Gamerz, consacré aux œuvres numériques inspirées du jeu vidéo.



Tetris en chair et en os, une réalisation de Guillaume Reymond exposée à Lausanne (Suisse).


Douglas Edric Stanley

Interview

Douglas Edric Stanley est artiste, professeur d'arts numériques à l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence et chercheur au laboratoire Esthétique de l'Interactivité de l'université Paris VIII. « Accessoirement », il a aussi joué un rôle moteur dans la naissance d'ENIAROF. Voici un bref condensé des huit pages de questions/réponses obtenues au terme de notre entretien.

Entretien avec Douglas Edric Stanley

Joystick : Pour commencer, pouvez-vous expliquer à nos lecteurs en quoi consiste l'École d'Aix-en-Provence au sein de laquelle vous exercez ?

Douglas Edric Stanley : Avant toute chose, il faut savoir que l'école a toujours su intégrer diverses techniques - la robotique, le son, le 3D, la vidéo - et les rattacher à d'autres sources d'influence comme le cognitivisme, la biologie ou l'éthologie. Quand je suis arrivé dans ce joyeux bordel en 1998, je me suis rendu compte qu'il fallait transformer l'atelier « Interactivité » en atelier de programmation transversale. Car pour moi, impossible de parler d'interactivité sans parler du programme qui la rend possible. Quand on joue avec une machine, on ne joue pas avec une représentation, mais avec un algorithme. L'atelier « Hypermédia » est né autour de cette idée, avec le code et les machines considérés comme matières plastiques à explorer. C'est ce qui nous a ainsi amenés à travailler avec les jeux comme matière première. Nous utilisons deux environnements de prototypage et de développement open-source. Il s'agit de « Processing » (www.processing.org) pour l'image et le son, et « Arduino » (www.arduino.cc) pour l'électronique et les capteurs.

Qu'est-ce qui, selon vous, fait du jeu vidéo un support de choix pour un travail artistique ?

La plupart de nos créations n'ont absolument rien à voir avec les jeux. Nous travaillons uniquement avec les jeux vidéo quand cela nous arrange artistiquement. Il faut aussi dire que beaucoup d'entre nous sont des gamers. Et nous songeons de plus en plus à des formes de distribution plus classiques de nos jeux.

D'où vient, selon vous, l'absence de communication et d'échange entre le pôle industriel et le pôle artistique ?

Du point de vue des créateurs, les artistes et les développeurs ont des objectifs totalement différents et existent dans des univers critiques et culturels très divers. Je rêve d'une entrée où des artistes puissent distribuer des jeux plus critiques ou abstraits sur les mêmes plates-formes que les autres. La distribution sur réseau nous ouvre peut-être une petite porte dans ce sens, mais c'est loin d'être gagné. Sur ces questions de porosité, je dois saluer Nintendo pour son travail d'ouverture (DS, Wii, Bitgenerations). J'étais au supermarché hier, et j'ai vu que Nintendo distribue encore des cartouches signées Toshio Iwai. Si vous êtes des vrais gamers, vous allez peut-être être capables de me dire : « Ah, oui, le concepteur d'Otocky pour Famicom et de SimTunes pour PC ». Mais avez-vous fait le déplacement pour aller voir ses concerts ou ses installations lors des plus grands festivals d'arts numériques ? Quand on se balade régulièrement dans des festivals comme Ars Electronica, on se demande pourquoi l'industrie n'investit pas plus dans ce monde, car il y a évidemment là une énorme mine d'or. Le risque serait presque uniquement du côté des artistes.

LIENS

Eniarof www.eniarof.com et www.youtube.com/watch?v=pbsvtZpROns
Antonin Fourneau http://atocorp.free.fr
Association M2F Creations (Aix-en-Provence)- http://m2fcreations.fr
Centre international pour l'art et les nouvelles technologies (République Tchèque) www.ciant.cz
Blind http://welcometocecity.com
World of Goo http://2dboy.com
Isart Digital www.isartdigital.com
flOw http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing
Everyday Shooter www.everydayshooter.com


Douglas Edric Stanley (à droite) et Eddo Stern, équipés pour jouer à Darkgame.







Aion : Tower of Eternity

BIENTÔT EN EUROPE

Le prochain MMO de chez NCsoft fait couler beaucoup d'encre. Normal, puisque Aion est en bêta-test depuis plusieurs semaines en Corée. Les premières infos s'étalent sur le Net comme une traînée de poudre, et de nombreuses vidéos de gameplay sont disponibles. Aion semble jouer la carte du casual gaming. En tout cas, il se veut être nettement plus accessible qu'un Lineage II. Afin de toucher davantage de monde, NCsoft prévoit une progression de personnage accessible à tous, de nombreuses quêtes et la fin du « grind » (système qui oblige le joueur à tuer des monstres en boucle pendant des heures pour gagner des points d'expérience). Le PvP de masse sera également de la partie avec la possibilité de se battre dans les airs. Le tout dans un environnement visuel très asiatique. Voilà un bref résumé pour ceux qui n'auraient pas suivi ce produit. Même si tout cela semble alléchant, nous pourrons nous rendre compte de la qualité de ce MMO dans peu de temps puisqu'une bêta européenne a été annoncée pour début 2008.

ÉDITO

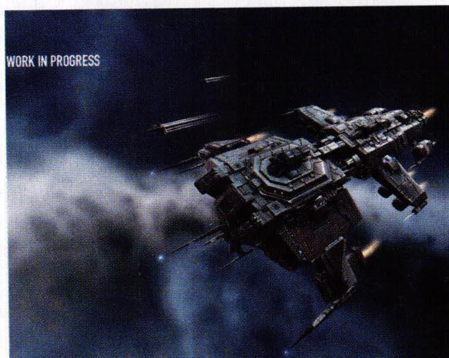
Y'A PAS À DIRE, UNREAL TOURNAMENT 3 EN MULTI, ÇA ENVOIE SÉVÈRE. C'EST QUAND ON SUBIT DE HONTEUSES DÉFAITES SUR CE GENRE DE FPS TRÈS DYNAMIQUES QU'ON S'APERÇOIT À QUEL POINT LES MMORPG NOUS RAMOLLISSENT. STYX, QUI EST PASSÉ DE CHASSEUR DANS WOW À MINABLE PETITE PROIE DANS UT3, PEUT CONFIRMER. VOUS DEVRIEZ ESSAYER AUSSI, ÇA FAIT DU BIEN DE TEMPS EN TEMPS DE LÂCHER SON UNIVERS PERSISTANT PRÉFÉRÉ.



EVE Online

LIFTING PRESQUE RÉUSSI

Trinity, la nouvelle extension gratuite pour EVE Online, a été mise en ligne au début du mois de décembre. Au programme, vous découvrirez de nouveaux vaisseaux, du contenu supplémentaire ainsi que de nouvelles possibilités au niveau tactique et management de champs de bataille. L'amélioration du moteur graphique pose néanmoins quelques soucis pour certains utilisateurs qui voient leur PC totalement planté. Mais un correctif doit déjà être mis en place au moment où vous lisez ces lignes. Quoi qu'il en soit, tout se passe pour le mieux pour le MMO spatial de CCP Games qui annonce désormais pas moins de 200 000 abonnés. La preuve qu'un jeu élitiste peut parfaitement fonctionner.



Huxley

LES ÉTATS-UNIS ET LA CORÉE OUVRENT LE FEU

Les choses s'accélèrent pour Huxley, le MMO-RPG-FPS que nous vous avions présenté il y a quelques mois. Pour les retardataires, on rappelle que ce jeu, développé par le studio coréen Webzen, utilise la technologie Unreal Engine et promet des affrontements massifs PvP entre joueurs Xbox 360 et PC. D'après nos dernières infos en direct de Séoul, le bêta-test fermé de novembre dernier s'est parfaitement bien déroulé, avec 93 % d'appréciations positives de la part des joueurs américains (forcément, quand y'a des flingues...). Pour peaufiner le système PvP, une seconde phase de test (fermée également, hélas) a démarré le 13 décembre à destination du public asiatique. Quant à la bêta ouverte, il faudra encore poireauter jusqu'au printemps, et encore uniquement pour la Corée. C'est vraiment trop injuste !



Figurine

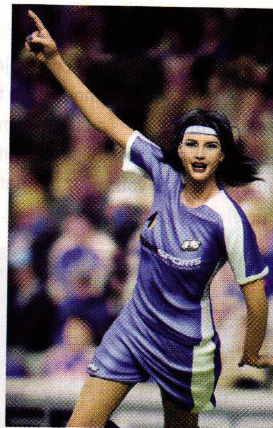
NOËL PARFAIT CHEZ M. ET MME GEEK

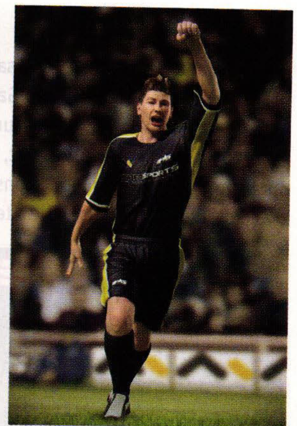
World of Warcraft est dans tous les esprits, sur toutes les lèvres, dans un jeu de cartes, dans les yeux cernés de celui qui a terminé son raid à 4 h du mat' et maintenant on retrouve ce MMO en figurine unique. Blizzard a lancé un service payant permettant à tous de donner une forme physique aux avatars virtuels qui peuplent le monde d'Azeroth. En gros, vous pouvez faire fabriquer une figurine en résine à l'image de votre avatar. Bon, si vous changez de set toutes les semaines, votre banquier risque de tirer la tronche.

Football SuperStars

LE FOOT À 22 !

Le MMO touche de plus en plus le sport. Après l'annonce du studio français F4 dévoilant Empire of Sports, vous pouvez admirer les joueurs et joueuses présents dans ce MMO de foot en cours de développement chez CyberSports. Football SuperStars devrait proposer des matchs allant jusqu'à 22 joueurs simultanément. Comme au bahut, on se demande qui voudra jouer le gardien. Quoi qu'il en soit, ce monde persistant dédié uniquement à l'univers du ballon rond devrait en attirer plus d'un. Reste à voir si le gameplay sera à la hauteur du concept.





Ski Challenge 2008

SUNDIN TROQUE SA RAQUETTE CONTRE DES SKIS

Sundin ayant insisté pour que je vous parle de Ski Challenge, je vais lui accorder cette faveur. Vu ses deux défaites d'affilée à Virtua Tennis 3, je lui dois bien ça pour ne pas le froisser davantage. Depuis début décembre, la nouvelle saison de Ski Challenge a débuté en même temps que le Championnat du Monde de ski. Notez que les épreuves se débloquent au fur et à mesure de la véritable compétition. Cette simulation permet de s'adonner aux joies de la glisse sur les pistes officielles sans risquer de se péter un genou. En plus, les meilleurs scores sont publiés sur le site de la TSR, télévision suisse (www.tsr.ch/tsr). Vous pourrez même télécharger le client du jeu qui pèse à peine 32 Mo.





Hellgate : London

LE MULTI SUR LA BONNE VOIE

Flagship Studios continue son éradication des bugs présents dans le mode multijoueur de Hellgate. Les patchs se suivent et rendent le jeu en ligne plus stable. Les studios ont même accordé 24 slots de personnage à tous les joueurs, option qui n'était disponible que pour les abonnés. Par ailleurs, les développeurs ont annoncé d'autres corrections de bugs, des améliorations et des surprises comme des quêtes prévues pour les vieux fans de Diablo II (pour ceux qui payent tous les mois). Dans un autre registre, le dernier boss du jeu (Sydonai) a été tué en mode de difficulté Cauchemar par un Tireur d'Élite. Le petit gars a accompli cet exploit tout seul comme un grand. Sachez que ce défi a été, auparavant, réalisé uniquement par des équipes de trois et cinq joueurs.

SAGA

BÊTA-TEST EN PHASE 2

La deuxième phase de bêta-test de SAGA (www.playsaga.com) a débuté à la mi-décembre avec un moteur graphique qui se veut plus réaliste. Les combats, l'artisanat et l'interface ont également subi des améliorations. La sortie de ce titre est prévue pour début 2008 aux États-Unis et un chouïa plus tard pour nous. Pas de surprise, on finit par être habitué à être la cinquième roue du carrosse.



Gameover

LA MODE CRYSIS

Quelques semaines après sa sortie, Crysis dispose déjà de projets de mods. C'est le cas de Gameover. Un mod qui s'annonce en trois épisodes et axé principalement sur le solo. Trois factions aux équipements différents seront de la partie avec, tout de même, la possibilité de se mettre sur la tronche via quelques options multijoueurs. Si vous avez des notions d'allemand, rendez-vous sur le site officiel : www.gameover-mod.de/.



Marche de la Légion

LA « KIKOO ATTITUDE » VA BON TRAIN

Upperdeck propose de nouveaux objets délirants pour se la péter dans World of Warcraft. Le système est évidemment toujours le même : des codes à gratter sur des cartes super-rares disponibles dans la série de deck et de booster Marche de la Légion. Voilà ce que vous aurez peut-être la chance de trouver ou d'acheter très cher sur ebay :

Paper Airplane : Histoire de replonger en enfance, façon cour de récré de CM1, voici la carte qui donne la possibilité de créer vos propres avions en papier. Vous pouvez les faire voler où et quand vous le désirez.

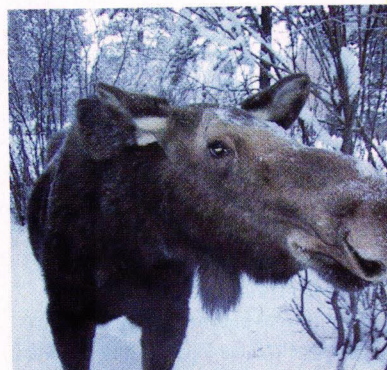
Robotoc Homing Chicken : Voilà un nouveau pet à ajouter à votre collection. Celui-ci est un poil déjanté puisqu'il s'agit d'un poulet robotisé équipé de deux gros réacteurs qui peuvent exploser en plein vol. Soit le poulet retombe sans bobo, soit il termine grillé.

Kiting : Cette carte est la plus kikoo des trois mais aussi la plus difficile à trouver. Elle permet d'obtenir un cerf-volant à l'effigie d'Onyxia. Ce dernier peut être frappé par la foudre de temps à autre, histoire de ne vraiment pas passer inaperçu.



Le chasseur, c'est cheaté !

JOUER À WOW SAUVE LA VIE



C'est pas parce qu'ils ont l'air sympa que les élans le sont, un peu comme C_Wiz quand il a la rage... Vaut mieux pas s'approcher. L'un d'entre eux a voulu attaquer deux petits Norvégiens qui se baladaient en forêt. Pour protéger sa sœur, le courageux gamin s'est rappelé de techniques apprises dans World of Warcraft : il a agro le vilain mob et a ensuite feint la mort... « Comme avec un chasseur dès le niveau 30 », aurait-il stipulé. Heureusement qu'il ne se prenait pas pour un guerrier spé défense, ça n'aurait pas été beau à voir !

MMO

L'ÉTUDE QUI VA BIEN

Le Forum des Droits sur l'Internet a récemment publié une étude sur les jeux en ligne. Avec le succès des MMO, ils se sont dit que regarder tout ça à la loupe ne serait pas un mal, que ce soit le côté juridique, sociologique ou encore économique. Les curieux pourront apprendre que la moyenne d'âge des joueurs de MMO est de 26 ans. Que la majorité travaille à temps plein, et vous pourrez y découvrir d'autres infos de la sorte. Vous aurez même un aperçu de la responsabilité de l'éditeur ou du consommateur selon des cas précis. On va éviter de tout vous raconter ici car le document s'étale tout de même sur 80 pages. Vous pouvez donc le consulter à cette adresse : www.foruminternet.org. Allez jeter un œil, entre deux RAIDS, car des gens ont travaillé dur pour ça, si si vraiment.

Le Seigneur des Anneaux Online

UN HOBBIT, ÇA NE TRICHE PAS OU PRESQUE



Codemasters a adressé une lettre aux abonnés du Seigneur des Anneaux Online pour les rassurer. Mais de quoi ? Des effets néfastes d'incarner un hobbit dans un univers virtuel, ce qui tendrait à prouver nos penchants pervers pour le cuir et les soirées slip/chaussettes only ! Ah non ! Ça, c'est la théorie de Tuttle. En fait, la lettre de Codemasters indique que tout est mis en œuvre pour que les fraudeurs, les vendeurs d'argent virtuel et les organismes proposant des méthodes de powerleveling soient punis. L'éditeur dit travailler ardemment dans l'ombre pour tenter d'éradiquer ces fléaux qui pourrissent les MMO. Par ailleurs, il propose même aux abonnés de balancer les vilains joueurs qui utiliseraient ces méthodes de triche. Comme quoi, malgré tous les moyens modernes, on en revient toujours aux bonnes vieilles méthodes de délation !



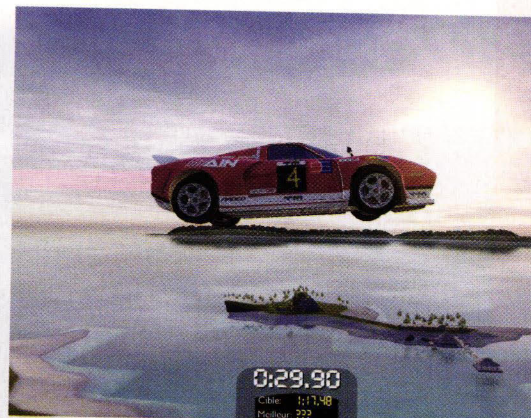
Trackmania, la série

À FOND LES MANETTES !

UNE BAGNOLE, DES TRACÉS EN PAGAILLE ET DES COMPÉTITEURS À LA PELLE, ÇA SE RÉSUME JUSTE À ÇA TRACKMANIA. PARCE QU'IL EST UN VÉRITABLE PHÉNOMÈNE QUE PLUS RIEN N'ARRÊTE, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE FAIRE LE POINT SUR LA SÉRIE.



Trackmania Nations aurait-il marché s'il n'avait pas été gratuit ? Bonne question, à laquelle nous répondons oui.



Le mode « Island » de Trackmania United, là où la vitesse se compte en centaines de kilomètres/heure.

Trackmania est né en 2003 des mains de l'équipe française Nadéo. Au départ, Trackmania est un concept tout bête : un véhicule, un circuit, un temps à réaliser. À l'arrivée, habituation, accoutumance, drogue ! La date-clé à retenir se situe fin janvier 2006 avec la sortie de Trackmania Nations. Malgré la simplicité du gameplay et la pauvreté de l'habillage, cette version gratos conçue pour la compétition explose auprès du grand public. 200 000 Français la téléchargent et s'entre-tuent frénétiquement à coups de records dès le premier week-end de mise en ligne. La communauté grossit un peu plus chaque jour, elle se compte aujourd'hui en millions. Le phénomène est en marche, les tournois pullulent et TMN fait le beau à l'ESWC 2006 et 2007 (remportés par le Français Carl puis par le Hollandais Xenogear cette année). Il faudra encore compter sur le titre pour la prochaine édition, évidemment.

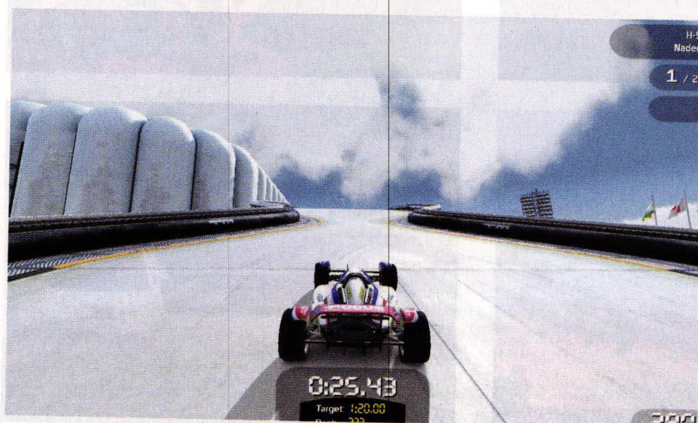
ET MAINTENANT ?

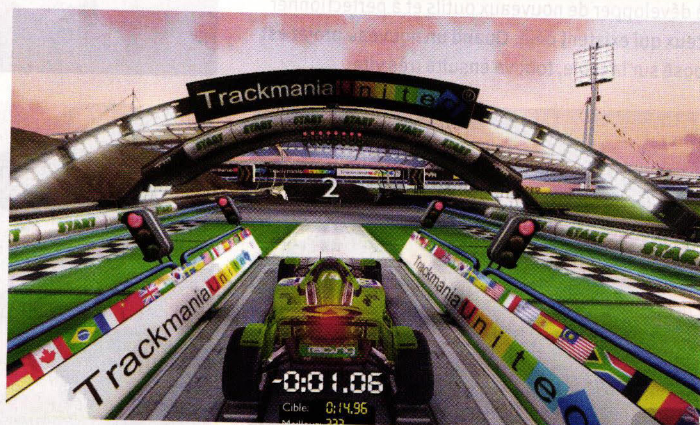
Maintenant, il est toujours temps de s'y mettre. La communauté française est active et les concurrents ne manquent pas. La France a d'ailleurs remporté la Nation Cup #2 l'an dernier. Outre TMN, vous avez peut-être entendu parler de Trackmania United, paru en fin d'année dernière avec des ambitions décuplées et un paquet de bonnes idées (dont l'aspect communautaire et le système d'échanges). Lui a pour le moment plus de mal à s'imposer dans l'événementiel, mais on peut espérer que des environnements comme « Island » ou « Rally » fassent un jour leur entrée sur la scène électronique. Par ailleurs, avec l'arrivée prochaine courant 2008 de Trackmania Nations Forever et de Trackmania United Forever, le phénomène n'est pas prêt de s'arrêter. Alors, que conclure, sinon qu'il est toujours temps de s'y mettre, mais je rabâche là non ?

SUNDIN

« Rally » est un des environnements les plus intéressants de TMU.







La différence graphique n'est pas flagrante entre Trackmania Nations (à gauche) et Trackmania United (à droite). Dans tous les cas, ça tourne sur la grande majorité des machines.

INTERVIEW





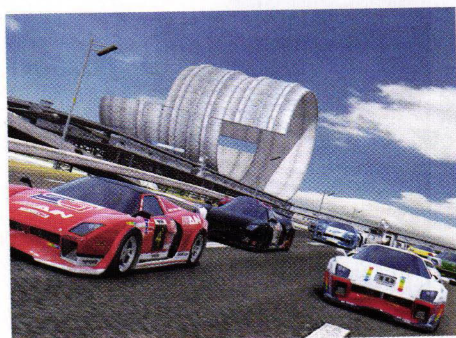
D'ORIGINE 100 % FRANÇAISE, LA SÉRIE TRACKMANIA S'EST NOTAMMENT IMPOSÉE GRÂCE AUX IDÉES ET AUX MÉTHODES DE SES CRÉATEURS. AU CŒUR DE CETTE ÉQUIPE DE TALENTS, FLORENT CASTELNÉRAC, UN HOMME PASSIONNÉ ET CAPTIVANT (ET BAVARD). EXTRAITS D'UNE ENTREVUE TRÈS INTÉRESSANTE.

À propos de la série Forever

Trackmania Nations Forever et Trackmania United Forever, voilà le futur nom des versions actualisées de TMN et TMU. Ces deux mises à jour, probablement disponibles en février et totalement gratuites, ont pour vocation de « consolider » leurs hôtes. Plus que de simples correctifs, elles veulent donner les moyens à la série de durer. Pour information : jamais un projet n'aura coûté autant de temps et d'argent au studio français. La liste des nouvelles fonctionnalités est beaucoup trop longue pour qu'on vous fasse les présentations détaillées mais cette mise à jour concerne notamment l'interface, la protection, le système de classement ou encore le réseau. Elle apportera aussi de nouveaux circuits et de nouveaux blocs, permettra des passerelles entre TMU et TMN et offrira des graphismes affinés. Pour TMU, le gros du boulot a porté sur les outils de création fournis à l'utilisateur et sur le Peer to Peer. Les joueurs devraient pouvoir rajouter tout un tas de trucs sur leurs œuvres et se les échanger encore plus facilement.

À propos de la méthode de travail Nadéo

La méthode de travail de Nadéo est bâtie sur la réactivité. L'équipe passe le plus clair de son temps à développer de nouveaux outils et à perfectionner ceux qui existent déjà. Quand un nouveau projet est posé sur la table, tout va ensuite très vite.



À propos de Trackmania United

Quand j'ai dit à Florent Castelnérac que la presse française avait formulé de rudes critiques à l'encontre de TMU, j'ai vu dans son regard que l'argument ne le gênait pas outre mesure. La presse n'a-t-elle pas raté l'essentiel sur TMU en le jugeant pour son contenu plutôt que sur ses aspects réseau et communauté ? Peut-être. TMU n'est pas un jeu de course banal ou un ersatz payant de TMN. TMU doit être considéré comme un outil de création et un incroyable vecteur d'échange, et de ce point de vue, la réussite est totale.

À propos de l'esport

L'esport est un aspect important pour Nadéo, qui veut tenir la distance. L'équipe aimerait établir un standard pour les joueurs et les organisateurs - à travers un mode intitulé Coupe et qui se joue en 1vs1vs1vs1 (1 contre 1 contre 1 contre 1) - et travailler sur la visibilité auprès du public.





À propos d'un projet console

Pensé au tout départ aussi bien pour le PC que pour la console de salon, Trackmania ne devrait pas débarquer au pied de nos canapés à court terme. Pourquoi ? Parce que seul le PC permet d'avoir de vraies ambitions. Le public et les outils permettant la création sont beaucoup plus limités sur console. Rajoutez à ça les contraintes de dépendance entre développeurs, éditeurs et constructeurs pour passer l'envie à Nadéo de changer de support, pour le moment. (Info de dernière minute : Trackmania sera porté sur DS en fin d'année prochaine ! Il ne sera cependant pas développé par Nadéo.)

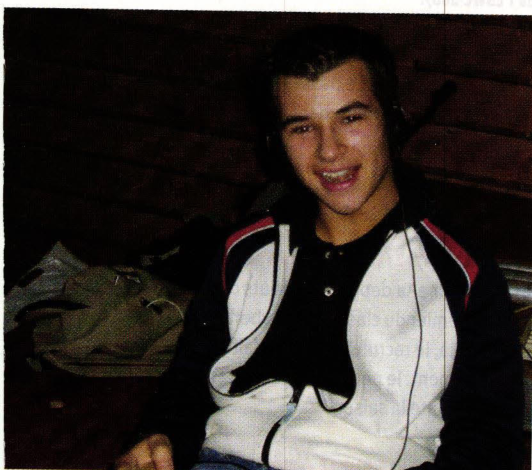
SUNDIN





INTERVIEW

EN SEULEMENT DEUX ANS, TRACKMANIA S'EST FAIT UNE PLACE DANS LE CERCLE TRÈS FERMÉ DU SPORT ÉLECTRONIQUE. NOUS AVONS DEMANDÉ À MANS, UN SPÉCIALISTE DE LA DISCIPLINE, DE NOUS DRESSER UN ÉTAT DES LIEUX.



JOYSTICK : PEUX-TU TE PRÉSENTER À NOS LECTEURS ?
Mans : Quentin, 18 ans. Je vis actuellement à Londres pour mes études pendant un an mais je suis de Mulhouse. Je joue à Trackmania depuis deux ans. Concernant mon palmarès, la saison actuelle a été un peu compliquée (préparation du Bac !) et je n'ai pu accéder à l'ESWC. Sinon j'ai fait un paquet de bonnes places dans divers tournois.

ET TON CLAN, AINSI QUE SES AMBITIONS ?
Je fais partie du line-up Trackmania Nations *aAa* (All Against Authority) qui se compose de douze joueurs (dont deux inactifs), de Junio le manager et de Linx000r le recruteur. Notre première ambition est évidemment de bien figurer à l'ESWC 2008 ainsi que dans le Stadium Team Championship 4 qui rassemble toutes les plus grandes équipes du monde. Nous avons fini premiers de notre poule et nous sommes en phase finale.

POURQUOI TM ET PAS UN AUTRE JEU DE COURSE ? QU'EST-CE QU'IL A QUE TU NE TROUVES PAS AILLEURS ?
Je n'ai jamais été branché par les jeux de voiture, que ce soit GT ou Colin McRae. Trackmania possède un gameplay certes simpliste mais vraiment accrocheur, chose que je n'ai pas retrouvée autre part et qui m'a tout de suite emballée. Sans oublier l'aspect compétition avec le système de records par circuit.



La série TM s'appuie sur l'activité insatiable de sa communauté. Les possibilités de modding offerts à ses joueurs (et leur créativité) expliquent notamment la réussite de la série.

TU EN PENSES QUOI DE TRACKMANIA UNITED ? A-T-IL EU TOUTE LA RÉUSSITE QU'IL MÉRITAIT ?
Pour le moment, je dois dire que TMU ne m'intéresse pas trop. J'ai sûrement été un des premiers à l'acheter et sûrement un des premiers à l'avoir mis au placard quelques jours plus tard. Les avis sont très partagés sur sa place à l'ESWC en remplacement de Nations.

ON DIT SOUVENT QU'À HAUT NIVEAU, IL FAUT UN PEU DE TALENT ET BEAUCOUP DE BOULOT. J'AI L'IMPRESSION QU'IL FAUT ÉNORMÉMENT TRAVAILLER DANS TM, QUI EST UN JEU ULTRA-POINTILLEUX. J'AI BON ?
À la différence d'autres jeux de l'esport (comme Counter-Strike, où ce sont les mêmes maps qui sont jouées depuis des années), TM requiert surtout des capacités d'adaptation. C'est sur la rapidité à s'adapter à une nouvelle piste que les meilleurs joueurs se démarquent.

COMBIEN DE TEMPS PASSES-TU CHAQUE JOUR SUR TMN ? COMMENT PROCÈDES-TU POUR T'ENTRAÎNER ?
Tout dépend si je suis en période de préparation pour un tournoi. Si c'est le cas, j'essaie d'y passer au moins deux heures par jour. Après, je m'efforce aussi de faire un petit break pendant ces périodes pour m'oxygéner et bien repartir derrière. Il me semble que cette méthode fonctionne. Autrement, je m'entraîne de façon régulière, en bossant sur plusieurs circuits, d'abord en solo pour faire du chrono pur, puis en ligne pour me mettre dans les conditions proches de celles que l'on trouve en compétition, avec la pression.

TON PROGRAMME POUR L'ANNÉE PROCHAINE ?
Il va se résumer à beaucoup de plaisir et beaucoup de tournois en ligne. Je vais tenter de remporter le plus de LAN possibles pour me qualifier à l'ESWC. Pourquoi pas réessayer TMU aussi si j'ai le temps...



C'EST TOUT LE MAL QUE L'ON TE SOUHAITE ! MERCI BEAUCOUP MANS.
Merci à vous et bonne continuation.

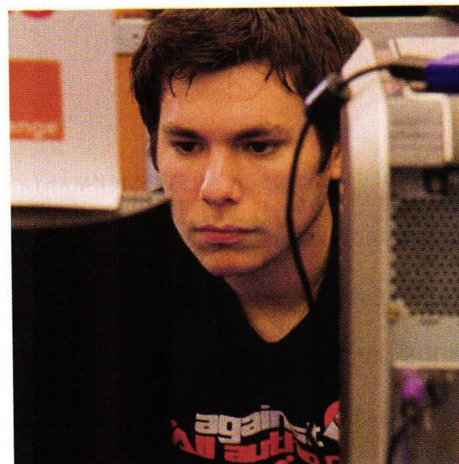
SUNDIN

LA PLAYLIST INDISPENSABLE

Les sites officiels de la série :
www.trackmania-lejeu.com/fr/
et www.trackmanianations.com
- Deux incontournables sites anglophones où vous trouverez de l'info, des tracés et des temps impossibles à battre :
http://nations.tm-exchange.com/main.aspx
et www.et-generation.com
- Du mod en pagaille pour les différents jeux de la série : http://alf.red.free.fr/tmmod
Le wiki français de la saga :
http://fr.tm-wiki.org/wiki/Accueil
Le site de l'ESWC : www.eswc.com/france/main.php
et celui de la Nation Cup :
www.et-leagues.com/stc4/
- Le Q.G. des aAa : www.team-aaa.com

À la rencontre de Spank...

RÉCEMMENT ARRIVÉ DANS LE MONDE DE L'ESPORT, PRO EVOLUTION SOCCER A RAPIDEMENT SUSCITÉ UN VIF INTÉRÊT AUPRÈS DU GRAND PUBLIC. LOIN DU CALME QUI RÈGNE AUTOUR DES RENCONTRES DANS LES AUTRES JEUX DE DUEL, LES MATCHS DE PES SE JOUENT SOUVENT DANS UNE AMBIANCE DE FOLIE. LE NIVEAU EN FRANCE EST TRÈS ÉLEVÉ ET CES DERNIÈRES ANNÉES, UN JOUEUR A PRIS L'ASCENDANT SUR SES CONCURRENTS : IL S'AGIT DE SPANK.



Spank, très concentré, pendant un match de poule de l'ESWC 2007.



Le podium de l'ESWC 2007.

JOYSTICK : SALUT SPANK, PEUX-TU TE PRÉSENTER BRIÈVEMENT POUR CEUX QUI NE TE CONNAÎTRAIENT PAS ENCORE ?
Spank : Je m'appelle Bruce Grannec, j'ai 20 ans et j'habite à Chilly-Mazarin dans l'Essonne. Je joue à Pro Evolution Soccer sous le pseudo de Spank. Je cherche actuellement du travail dans le milieu des jeux vidéo ou dans l'informatique.

COMMENT AS-TU DÉCOUVERT L'UNIVERS DU JEU VIDÉO ?
J'ai découvert l'univers des jeux vidéo grâce à mes frères sur la Nintendo avec Mario. Mes jeux préférés, excepté PES, sont Zelda 3, Shenmue, Secret of Mana, Final Fantasy 7, Tenchu et Counter-Strike.

SUR QUEL OPUS DE LA SÉRIE DES ISS/PES AS-TU COMMENCÉ ?
J'ai commencé sur le premier ISS Pro Evolution chez des potes, depuis je n'ai plus lâché la série.

COMMENT ES-TU ARRIVÉ À LA COMPÉTITION ?
J'ai commencé sur PES 4 grâce au mode Online. J'ai participé à quelques compétitions sur Internet et fait du même coup quelques rencontres, dont notamment celle de Zik, un ancien joueur de chez aAa, qui m'a incité à venir faire des tournois.

UNE NOUVELLE VERSION DE PES SORT TOUS LES ANS. QUEL CRU A LE PLUS DE SAVEUR POUR TOI ?
Sans aucun doute PES 5, et je ne dis pas ça parce que j'ai gagné l'ESWC dessus. C'est aussi l'avis général des joueurs. Le jeu était plus équilibré, on pouvait très bien défendre, contrairement aux dernières versions. Pour moi, c'était la meilleure simulation.

QUE PENSES-TU DE PES 2008 ?
Je suis vraiment déçu. Konami avait l'habitude de nous sortir un bon PES sur deux, mais cette année, la version Playstation 2 est quasiment identique à PES 6



La coupe de champion du Monde en 2006 à Bercy.

et la version PC est trop ouverte et n'a plus rien à voir avec les autres PES. Le passage aux consoles « next gen » est raté, contrairement à Fifa sur Playstation 3 qui est très réussi.

TU JOUES POUR AAA DEPUIS QUELQUE TEMPS MAINTENANT... COMMENT S'EST DÉROULÉ TON RECRUTEMENT, ET QUE T'APPORTENT LES AAA ?
Je joue pour aAa depuis les débuts de PES 5, fin 2005. J'étais premier du classement cyberleagues à ce moment-là, le recrutement s'est fait tout naturellement. Je peux donc participer aux différents tournois toute la saison.

NE PENSES-TU PAS QUE LE FORMAT 2VS2 (2 CONTRE 2) APPORTERAIT PLUS DE RICHESSE AUX COMPÉTITIONS ?
Oui, le 2vs2 est très apprécié de la communauté PES. Cela pourrait apporter la dimension de jeu en équipe dans les compétitions. Cela permettrait aussi d'exploiter encore plus le jeu avec des actions irréalisables en individuel.

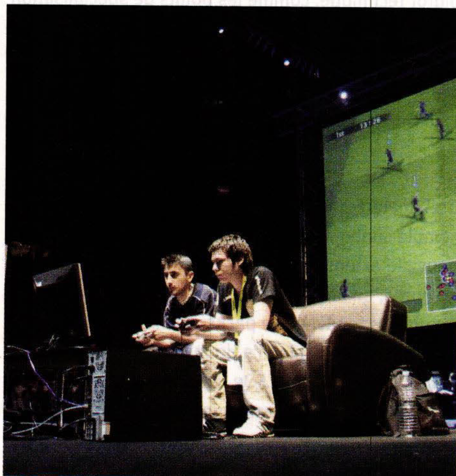
TU ES SÛREMENT LE JOUEUR LE PLUS RÉGULIER DE LA SCÈNE PES, COMMENT L'EXPLIQUES-TU ?
Je ne sais pas trop. Dans toute compétition de haut niveau, l'écart entre les joueurs est très faible. Ce qui fait la différence selon moi, c'est principalement le mental. Savoir garder son sang-froid, surtout à PES où il est mis à rude épreuve. Il reste bien sûr une part de réussite, qu'il faut avoir au bon moment, et l'expérience pour arriver au bout des grands tournois.



L'interview de Julien de Game One, sur la scène de l'ESWC.



Le podium et les chèques de l'IEST 2007 à Pékin.



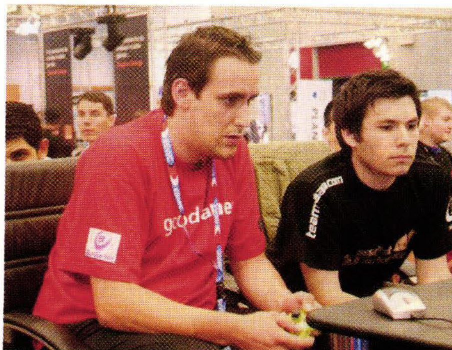
La demi-finale de l'ESWC 2006 face au Belge Jinxy.



L'habituelle interview du vainqueur, mais en quelle langue ?



Le podium de la Coupe du Monde 2006.



Spank face à Droodie, l'un de ses principaux adversaires à la course aux titres en France.

Quels sont les points sur lesquels tu dois encore travailler ?

Sur tous les points, comme tous les ans, à chaque changement de version. Il y a toujours de nouvelles techniques que l'on découvre et d'autres qui ne marchent plus.

Quels conseils donnerais-tu à quelqu'un voulant se lancer dans la compétition ?

Tout simplement de faire le plus de tournois possible. C'est en affrontant de gros joueurs que l'on progresse rapidement.

Comment t'entraînes-tu ? Prends-tu toujours du plaisir à jouer hors compétitions ?

Je m'entraîne une à deux fois par semaine, c'est un jeu qui ne demande pas beaucoup de temps d'entraînement contrairement à Counter-Strike ou à WarCraft. En général, on se retrouve entre joueurs chez Zal, le manager aAa PES, et on joue une bonne partie de la soirée. Je prends bien sûr toujours beaucoup de plaisir à jouer. PES hors compétition, c'est une ambiance vraiment particulière, on s'amuse et ça chambre beaucoup !

Comment te définirais-tu stratégiquement ?

Depuis PES 5, je joue en 4-3-3 qui est pour moi la formation la plus efficace. Je favorise le jeu offensif, c'est la clef pour remporter les matchs.

Quelles sont tes équipes préférées dans le football ? Et dans le jeu ?

Dans le foot, j'adore le FC Nantes et le Milan AC. Dans le jeu, j'aime bien Chelsea. Malheureusement, Nantes étant maintenant en Ligue 2, le FCNA a disparu de PES. Sinon je joue avec l'Inter de Milan qui est la meilleure équipe depuis PES 6.

Quelle est la victoire ou le résultat dont tu es le plus fier ?

C'est la première place lors de l'ESWC 2006. Elle a été un tremplin pour moi et m'a permis de gagner d'autres grands tournois par la suite.

Merci, un dernier mot ?

De rien, ce fut un plaisir de répondre à tes questions. Je voudrais remercier mes compagnons de toujours : Zal, Zik, Brak, Nonomel et bien d'autres sans qui je n'aurais sûrement pas fait ce parcours.

Baldours

Merci à Spank et team-aaa.com pour les photos.



Spank en interview après avoir obtenu son titre de champion du Monde.

Le Palmarès

On entendait parler de Spank pour la première fois sur le circuit ESWC lorsqu'il remportait la Maxlan, sur PES 4. Il signe sa première grosse victoire lors de la Coupe de France 2006 sur PES 5. Champion des Caraïbes en 2006 et 2007, il devient champion du Monde en 2006 (13 000 dollars) et vice-champion du Monde 2007 (6 000 dollars). Invité à deux reprises à l'IEST, prestigieux tournoi chinois, il y finit troisième en 2006 (3 800 dollars) et gagne l'édition 2007 en octobre (12 000 euros). Vous l'aurez compris, c'est sûrement le plus gros palmarès mondial sur PES.

Everquest 2 : Rise of Kurnak

L'extension qui sent bon la nostalgie

C'EST PAS PARCE QU'UN MMO EST PARTI LOIN DEVANT QU'IL FAUT S'ARRÊTER DE COURIR. EVERQUEST 2 CONTINUE DONC SON BONHOMME DE CHEMIN, AVEC UNE NOUVELLE EXTENSION DE TAILLE, EN FORME D'HOMMAGE AUX ANCIENS D'EQ1.



Excusez-moi, mais votre euhh patte est plantée dans ma botte.



Les fameux rhinos, qui seront plus difficiles à obtenir qu'une bonne rhino, surtout dans ce climat.

Bien. Hum. J'avoue, ça fait longtemps que je n'ai pas touché à Everquest 2... Heureusement j'ai avec moi, lors de ce presstour virtuel organisé par Sony Online Entertainment, la fine fleur de EQ2-Mondes Persistants, je vais donc pouvoir compiler leurs conseils. Rappelons d'abord que Rise of Kurnak apporte une nouvelle race, les Sarnak (vous savez, les lézards), de nouveaux dieux, de nouvelles quêtes, des objets, des monstres, des niveaux supplémentaires pour les aventuriers, les artisans, les guildes, etc. Sur le papier, tout est O.K. Mais là où RoK impressionne vraiment, c'est quand on découvre la taille du nouveau continent. C'est immense, plus grand que la totalité des îles offertes par EQ2 jusqu'à présent !

« C'EST ASSEZ GRAND, LÀ ? » (UN DEV)

Enfin, quand je dis nouveau continent... Il s'agit de Kurnak, bien connu des joueurs d'EQ1 : pour les trois ans d'Everquest 2, SOE offre une grosse bouffée de nostalgie à ces plus anciens fidèles. Tzampa, de EQ2-MP : « Certes, le monde a changé, mais on retrouve rapidement ses marques, et on s'extasie au son de Oh ! Mais je connais ça ! C'est également le cas pour l'apparition des armes épiques, qui rappellent de nombreux souvenirs aux vieux briscards de EQ1. »
Il apprécie aussi le côté cartoon de certaines créatures ou les piques envers Nintendo :
« Une quête permet d'obtenir de petits animaux de compagnie, les Chokémons, que l'on transporte en les enfermant dans des Chokéballs. »
(Choke en anglais voulant dire étouffer ; balls veut dire boules. Juste boules, d'accord ?)
Lidael, plus roleplay et artisanat, semble ravie des petits changements liés à son hobby : nouvelles recettes pour le bricolage des gnomes, création de meubles pour les maisons... Quant au reste, c'est plutôt technique, comme les points de spécialisation en plus, dont on ne sait pas s'ils vont creuser l'écart entre les classes pour qui c'est utile et celles où déjà ça ne sert pas assez. Ou encore les nouvelles expertises de sorts qui divisent les joueurs...

RÉCUP' DE MARCHÉ

Bref, malgré quelques doutes, la communauté semble contente (c'est rare dans les MMO) de cette nouvelle extension, surtout qu'elle ne coûte que 30 euros, en incluant toutes les extensions et tous les « adventure packs ». Une bonne affaire. J'avoue que tout cela m'a donné un peu envie de me replonger dans EQ2, maintenant qu'il a pris de la maturité. Et je pense que les fatigués de WoW et les déçus du Seigneur des Anneaux Online devraient aussi loucher du côté de ce MMO très PvE qu'est Everquest 2.

FUMBLE & EQ2-MP



Mouais, ça fait un peu épisode de Futurama là quand même...





Asda Story

VIVE LE POWERLEVELING

À l'instar de beaucoup de MMO Free2Play, Asda Story vous plonge dans un royaume coloré, type manga, avec une ambiance médiévale fantastique. Le genre de background qui rend Tuttle malade. Ici, vous aurez droit à trois types de classes différentes : Warrior, Archer et Magician. Chacun de ces jobs dispose d'évolutions en fonction du niveau de votre personnage. Par exemple, un Warrior peut devenir Fighter, Pikeman et Gladiator : ce modèle de progression très prisé par les développeurs asiatiques. Pour vous faire gagner un maximum de points d'expérience, Asda Story offre un système de powerleveling avec partage officiel de personnages entre joueurs. C'est une solution comme une autre pour lutter contre la triche. Enfin, bref ! Côté équipement, vos pièces d'armure et vos



armes peuvent être améliorées grâce à une sorte de pierre précieuse. Il en existe différents types aux aptitudes variées. Naturellement, les plus convoitées ne se trouvent pas derrière le premier buisson venu. Pour s'occuper, il est possible d'enchaîner de nombreuses quêtes liées au scénario, à la profession du personnage ou autre. Comme à l'accoutumée, le téléchargement du client et l'accès au jeu sont entièrement gratuits (http://asda.gamengame.com), la boutique mettant en vente les objets n'étant pas encore ouverte. Allez l'essayer, et faites comme si c'était différent des autres titres du genre...

CYD

Angels Online

SATAN EST COCU

Lucifer est tombé amoureux d'un ange. Oui, bon, pourquoi pas ! Tout irait pour le mieux si cet ange convoité par le seigneur de l'enfer n'était pas attiré par quelqu'un d'autre. Fou de jalousie, Lucifer a pété un câble. Il a été jusqu'à utiliser ses pouvoirs pour séparer les deux amoureux de manière radicale. Une minute de silence pour l'amant, faut quand même en avoir une sacrée paire pour piquer la nana de Satan. Évidemment, Dieu a mis son nez dans l'affaire et a botté les fesses de Lucifer. Ce dernier veut naturellement se venger. Comme quoi, une simple



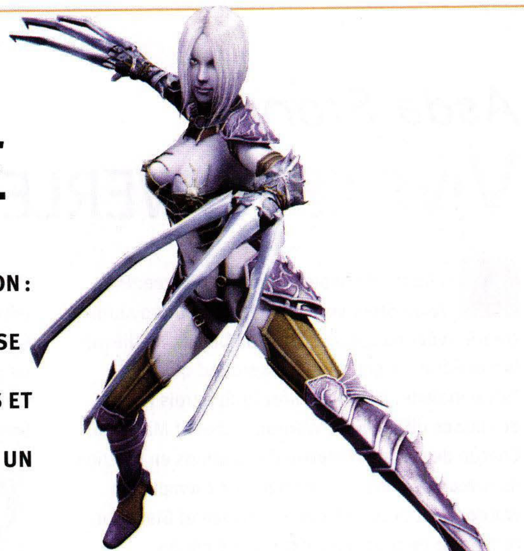
histoire de cul suffit pour commencer une guerre. Bienvenue dans Angels Online !

Un Free2Play au design coloré et mignon qui propose quatre factions et un large panel de classes de personnages allant du magicien au protecteur et en passant par le summoner. Pour occuper vos soirées, vous pouvez prendre part à des mini-jeux, découvrir différents combos de sorts, partager des aventures avec des robots rigolos... Rien de révolutionnaire en soi. Ne cherchez pas un gameplay calibré pile poil ou des effets visuels prêts à vous rendre aveugle. Angels Online est typiquement le genre de titre pour les curieux qui ont gardé une âme d'enfant et qui ont du temps. Pour simplifier, essayez-le, c'est gratuit, si vous n'aimez pas, direction poubelle. J'allais presque oublier de vous filer le lien : http://ao.igg.com/.

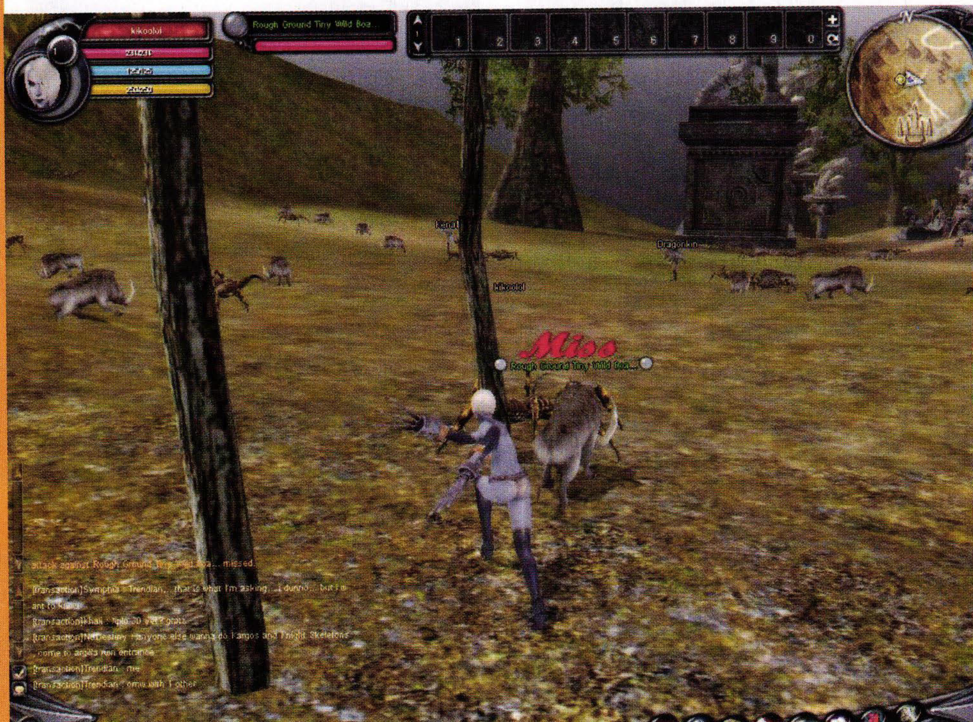
CYD

Shaiya : Light and Darkness

Le Lineage II du pauvre



Il suffit de créer un elfe noir pour se convaincre que Shaiya manque d'inspiration : le personnage a le même design et la même manière ridicule de courir en se penchant en avant que dans Lineage II… Tout ça pour mâter une paire de fesses et ajouter un logo interdit au moins de 18 ans. Mais qu'à cela ne tienne, jouer à un pseudo Lineage gratos, pourquoi pas après tout…



À l'instar de nombreux Free2Play asiatiques, vous commencez dans une zone remplie de créatures. Le ton est donné : du grind pur et simple.



Une déesse tuée, des régions sans protection et des conflits ethniques : il n'en faut pas plus pour créer un univers médiéval fantastique du nom de Shaiya. Un endroit où les joueurs peuvent chasser impunément des créatures maléfiques et s'entre-tuer pour obtenir davantage de pouvoirs. Vous constatez que ce MMO ne déroge pas à la règle du background écrit sur un coin de table entre midi et deux. Mais avant de foncer tête baissée sur des créatures idiotes, il faut choisir son camp. La justice, représentée par les elfes blancs et les humains, ou les ténèbres incarnées par les elfes noirs et les orcs. Chose appréciable, lors de la création de son personnage, il est indiqué si la classe sélectionnée est plus efficace en solo ou en groupe. Même si on se doute que le soigneur a du mal à se débrouiller seul contrairement au guerrier, pensons aux novices. Il doit bien y avoir quelques rescapés qui n'ont pas encore découvert le genre avec le bébé de Blizzard, non ?

Massivement PVP

Côté gameplay, les développeurs ne se sont pas limités aux contrôles à la souris comme dans Lineage. Pour ceux qui sont complètement réfractaires à ce genre de commande, il est possible d'utiliser le clavier à la manière d'un FPS. Vous pouvez même sauter et réaliser des pirouettes en tout genre. Pour le reste, Shaiya prévoit des affrontements allant jusqu'à 3 000 joueurs (1 500 contre 1 500), des guerres entre guildes et contre de vilaines bébêtes… Forcément, sur le papier, il n'y a pas grand-chose qui donne envie de quitter son MMO actuel pour Shaiya. Pourtant il y a bien un élément qui peut attirer l'attention de tous ceux qui désirent du challenge.



Les screens du site officiel ont beau tout mettre en œuvre pour attirer l'œil, visuellement ça reste en dessous des dernières grosses productions.

Rez, viiiiiite !

Choisir son niveau de difficulté n'est pas courant dans un MMO. Ici, il existe le mode Facile, Normal, Difficile et Ultime. Chacun propose sa part de bonus aux compétences, de points d'expériences supplémentaires et une progression plus ou moins limitée pour votre personnage (niveau 30 en facile, niveau 50 en normal…). Le mode Ultime vous soumet un défi de taille, puisque vous risquez de perdre définitivement votre avatar. Si ce dernier n'est pas ressuscité dans les trois minutes après que sa barre de vie atteint zéro, sa mort devient définitive, personnage effacé et tout le tintouin. Comme vous vous en doutez, Shaiya n'est pas un grand MMO, vous ne lâcherez pas votre Lineage II pour ça. Mais si vous avez un peu de temps à perdre, n'hésitez pas à y jeter un œil (http://shaiya.aeriagames.com).

Cyd



Exteel

DES BOULONS ET DES FLINGUES

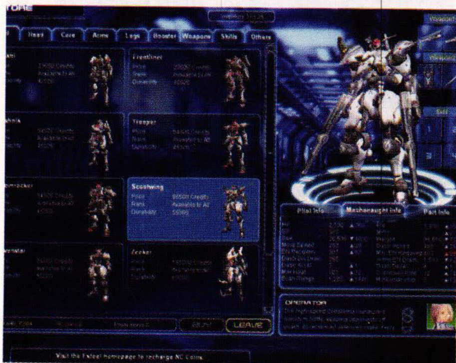
IL S'EST FAIT ATTENDRE CET EXTEEL. DÉJÀ EN BÊTA-TEST IL Y A UN AN, IL N'A PLUS FAIT PARLER DE LUI DEPUIS. À CROIRE QUE NCSOFT L'AVAIT RAYÉ DÉFINITIVEMENT DE SON PLANNING. EH BIEN NON, LES BOÎTES DE CONSERVE SUPER-ARMÉES N'ONT PAS ÉTÉ RECYCLÉES.

Depuis quelque temps, le terme MMO est utilisé pour tout et n'importe quoi. C'est devenu un sigle définissant de manière basique n'importe quel jeu online, même si la partie se déroule en tête à tête avec un pote. Tout ça pour dire qu'Exteel n'est pas un MMO. Il n'offre pas de monde persistant dans lequel vous vous baladez avec vos coéquipiers en quête d'aventure.

Ce jeu d'action futuriste à la troisième personne propose simplement d'incarner un gros robot huilé façon Evangelion pour en exploser d'autres lors de Deathmatch, Team Deathmatch, Last Man et Territory Control. Après un rapide tutorial expliquant l'utilisation du boost, du saut, des armes à distance et de mêlée, vous voilà propulsé dans une interface de chat permettant de rejoindre des parties, de configurer votre robot et d'admirer la vitrine d'un magasin offrant différents types d'objets. Tout ça pour augmenter la vitesse, la puissance et la défense de votre avatar. En parfait asocial, je ne parle à personne et je clique sur Quick Match pour entrer directement dans le feu de l'action.



La puissance de certaines armes oblige le joueur à être totalement statique.



Avec suffisamment de crédits, il est possible d'acheter directement un set complet.





SE PRENDRE UNE « TÔLE »

Chaque partie permet de gagner des points d'expérience et des crédits (l'argent local). Tout ça est calculé en fonction de votre classement en fin de match basé sur le nombre de joueurs tués. À terme votre géant d'acier augmente de niveau et peut s'équiper de nouvelles armes et utiliser des compétences. Dans les faits, le gameplay s'avère relativement basique avec un robot qui se prend facilement en main. Les clics de la souris sont dédiés aux actions des deux bras. Vous pouvez donc foncer vers un ennemi en utilisant le bouclier (clic droit) pour encaisser les tirs puis donner un coup d'épée (clic gauche) une fois au contact. Un système de surchauffe permet de calmer les bourrins de la gâchette, qui se retrouvent sans moyen d'attaquer le temps que les armes refroidissent. Côté compétences, certaines servent à réaliser des combos, comme planter l'adversaire avec une lame pour l'immobiliser, puis de vider son chargeur à bout portant. Pour pousser les joueurs à enchaîner des parties, Exteel propose un système d'équipement limité dans le temps. Votre superbe lance-roquettes qui vous propulse à la première place du podium devient inutilisable au bout d'un moment. Pour le réparer ou le changer, il faut jouer beaucoup pour gagner plus d'xp, plus de crédits et au final, plus de puissance. Attention aux déserteurs : si vous quittez une partie en cours, un certain montant de crédits sera retiré de votre compte. Sachez enfin que l'accès à Exteel est gratuit. Mais il devrait être possible de sortir sa carte bleue pour acheter des crédits et donc obtenir du matos de cette manière. Nous serons rapidement fixés, puisque ce free2play de NCsoft (http://eu.exteel.com/fr/) est passé en open bêta, sa sortie ne devrait donc plus tarder.

CYD

Une sombre lune s'est levée en France...

QUAND STYX PROPOSE DE COUVRIR UN ÉVÉNEMENT, IL FAUT S'ATTENDRE À UNE PART DE SURPRISE PUISQU'ON NE COMPREND PAS TOUJOURS OÙ IL FAUT ALLER. SURTOUT APRÈS UN « BWAHAHARAGARARLILLEPUTAING » AU TÉLÉPHONE. EN DÉCODÉ, ÇA DONNE : VA COUVRIR LA FOIRE DE SOMBRELUNE À LILLE. BON BAH, GO !



Ceux qui n'ont pas pu faire partie des 64 qualifiés pour le deuxième jour se sont consolés en jouant à une prérelease de la nouvelle extension.

Un samedi de grève, l'homo Worldofwarcraftiensis est plus sujet à grinder douillettement chez lui qu'à affronter trains bondés et températures arctiques pour aller jouer aux cartes. Cette petite sauterie, organisée cette fois-ci à Lille, a réuni 206 concurrents, plus qu'à Londres ou à Milan ! En ligne de mire : un gros paquet de points nécessaires à la qualification pour la Coupe du Monde de San Diego et ses 200 000 dollars de prix.
Contrairement aux autres tournois de cartes, on retrouve ici peu de chacals prêts à tout pour gagner, et encore moins l'odeur qui va avec. La Darkmoon Fair est un lieu bon enfant, où pendant que papa geek enfile les rounds, maman et bébé geek se font maquiller en orcs et participent à des séances d'initiation, une barbe à papa à la main.

GO PVE NOOB !

On trouvait là pêle-mêle des transfuges de Magic, des mordus de WoW en goguette, et parfois des cas plus rares issus d'aucune des deux communautés, mais attirés simplement par le background.
Au terme de ce week-end, il faut se rendre à l'évidence, ce sont encore les vétérans de Wizards of the Coast qui ont tenu le haut du pavé.
Si héros, capacités et équipements sont taillés pour permettre au joueur de WoW de trouver très vite ses repères, ce dernier garde cependant une approche très casual du jeu de cartes. Loin de celle des chasseurs de tournois qui prolifèrent dans la communauté Magic...

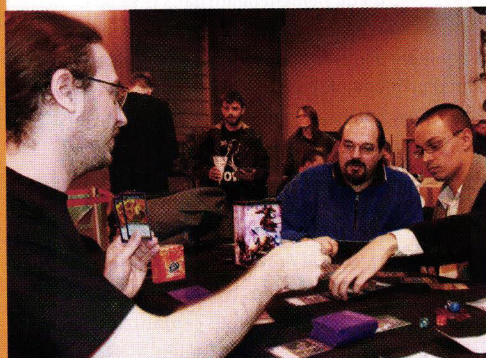
SAVONFOU

LE BUTIN DE LA LÉGION

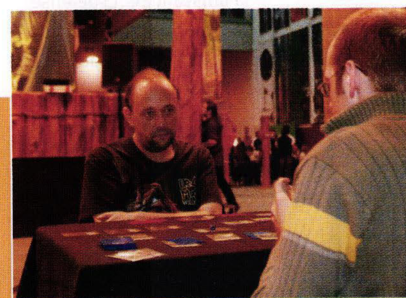
Comme chaque extension, March of the Legion apporte dans son sillage son lot de loot cards, des cartes à code permettant d'obtenir des objets rigolos pour votre personnage de World of Warcraft.
Ami paladin qui ne pratique pas le jeu de cartes, après le tigre spectral des Feux de l'Outreterre et les Saltwater Snapjaw de héros d'Azeroth, contiendras-tu ta frustration de ne pouvoir faire voler le cerf-volant Onyxia ? Garderas-tu ton calme quand ces nantis te nargueront, suivis par leurs homing chickens, des gallinacés explosifs à réaction ? Quoi qu'il en soit, surtout reste zen quand tes sacs déborderont de paper planes que ces sales gosses t'auront lancés dans un grand éclat de rire cruel.



Pour animer la LAN avec les traditionnels concours d'homme-canon et autres courses de level 1, c'est Môssieur Aguilar himself qui gérait la Kermesse.



Bien que disposant du deck Undead-Priest demi-finaliste de la Darkmoon Fair de Londres, Daghorn a passé son dimanche à se faire démolir, à la plus grande joie de ses adversaires qui gagnaient un booster à chaque fois.



AND THE WINNER IS...

Avec 9 victoires en 10 rounds, Laurent a été le meilleur joueur ex-æquo de ces deux jours. Il s'est même fait le plaisir de battre au dernier tour l'autre star du week-end, l'Allemand Oliver Schmitt.

Joystick : Es-tu joueur de World of Warcraft ?
Laurent : Non, à l'origine je jouais pas mal à Magic, le jeu de cartes. WoW en reprend les grandes lignes tout en apportant de grands changements. Rien que le fait de ne pas avoir à gérer sa mana, c'est énorme.

Comment construis-tu ton deck ?
Essentiellement au metagame, c'est-à-dire aux jeux qui sont le plus souvent joués, et aux façons de les contrer. Pour la première journée, j'avais prévu un deck druide-chouettard, qui me permet de dresser un mur d'alliés jusqu'à ce que je commence à faire des dégâts de nature. C'est très efficace contre les jeux agro qui pullulent ici.

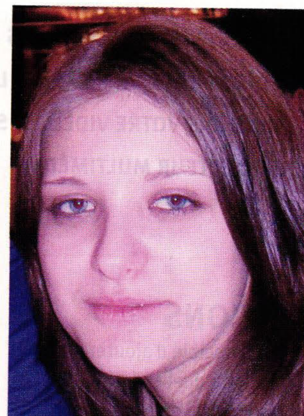
aAa Solutions

BTB/AAA, FUSION DE RÉACTEUR

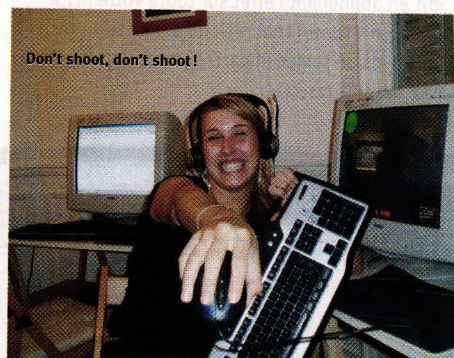
LES MEILLEURES JOUEUSES FRANÇAISES DE COUNTER-STRIKE REJOIGNENT LA PLUS TITRÉE DES ÉCURIES FRANÇAISES D'ESPORT. LE POINT SUR CETTE RENCONTRE.



Après une Digitalsace gagnée les mains dans les poches, RiTTa a brandi la coupe encadrée par les deux petites nouvelles : Shina (à droite) et iReNuKa.



Elle est pas mimi, la petite nouvelle ?



Don't shoot, don't shoot !

L'inévitable a fini par se produire : la team BTB (cf. Joystick 198), porte-étendard du Counter-Strike féminin français, nous annonce sa fusion avec la prestigieuse structure Against all Authorities. Le deal a été conclu au mois d'octobre dernier. L'écurie nordiste n'avait jusqu'alors pas vraiment la réputation de se passionner pour l'esport féminin : « On a toujours dit que l'on n'était pas intéressé par le CS féminin... à part par les BTB », explique Samy Ouerfelli, responsable sponsoring et marketing de l'équipe aAa. Il est vrai qu'en misant sur ces demoiselles, aAa ne se jette pas dans l'inconnu. Même avec un effectif partiellement amputé, les doubles championnes de France, championnes du monde 2006, troisième de l'ESWC 2007, ont peu de chance d'offrir des résultats médiocres.

MERCATO

Chez les aAa, les attentes sont grandes : « J'espère qu'elles ne me décevront pas, elles sont encore à l'essai », prévient Samy. La première sortie de l'équipe lors de la Digitalsace, à Colmar, s'est terminée par une victoire assez écrasante des filles, mais chacun sait que l'écart est énorme entre les compétitions françaises et internationales. À suivre donc, mais les débuts sont prometteurs. DiAmOnd, Mitsu et RiTTa constitueront le cœur du nouveau line up. Pour les petites nouvelles, on retrouve Shina, autrefois sous les couleurs des vice-championnes de France Orbital Elles, et la joueuse espagnole iReNuKa, directement débarquée de reDCode. La team doit désormais se choisir deux coachs, un pour gérer l'entraînement, et un autre qui s'occupera des problèmes d'intendance et de transport.

Savonfou



TRIOMPHE MODESTE

RiTTa est une de ces grandes gueules qui se remarquent de loin dans l'esport français. Elle continue l'aventure BTB et rempile avec le nouveau line up. Explications.

Joystick : En juillet dernier, tu disais vouloir arrêter CS un moment pour te consacrer à tes études. Qu'est-ce qui t'a fait changer d'avis ?

RiTTa : Après avoir passé mon troisième semestre, j'ai posé mes conditions : pas plus de deux entraînements par semaine jusqu'en février à cause de mon IUT (chimie, NdT). Les autres joueuses étaient d'accord, et Samy a accepté.

Comment s'est déroulé le choix des deux nouvelles recrues ?

Au départ, on voulait recruter deux Françaises, mais en dehors de Shina, qui est vraiment très skillée, on s'est vite rendu compte qu'on allait devoir chercher ailleurs qu'en France pour trouver quelqu'un au niveau. iReNuKa joue depuis 5 ou 6 ans, c'était une des très bonnes joueuses de reDCode, qu'elle a décidé de quitter parce que l'équipe partait un peu à la dérive, selon elle.

À part les Harmony, vous avez roulé sur tout ce qui bouge à la Digitalsace, c'est bon signe ?

Et encore, les Harmony ont été largement aidées par la mauvaise organisation de la LAN. On n'a pas pu utiliser nos ordinateurs, on a même dû jouer à 4 une partie de la Game. Par la suite, on a explosé les Harmony dans les phases finales.

Réalisez vos propres vidéos World of Warcraft

TUTORIAL MOVIEMAKING SUR VEGAS

CHAPITRE 2 : EFFETS SPÉCIAUX ET ENCODAGE

MAINTENANT QUE VOUS AVEZ PARCOURU LES BASES DU MOVIEMAKING AVEC NOTRE PRÉCÉDENT ARTICLE PARU DANS LE NUMÉRO 201, VOUS DEVEZ ÊTRE IMPATIENT D'ALLER UN PEU PLUS LOIN DANS LA CRÉATION VIDÉO. CE MOIS-CI, NOUS ALLONS REGARDER DE QUELLE FAÇON INCLURE DES EFFETS SPÉCIAUX DANS VOTRE VIDÉO, ET SURTOUT COMMENT L'ENCODER AFIN DE TRANSFORMER VOTRE MONTAGE EN FICHIER.AVI LISIBLE PAR N'IMPORTE QUEL LECTEUR MULTIMÉDIA.

PAR NECKA

1/ EXPLICATIONS

Sous Sony Vegas, il est possible d'ajouter des effets spéciaux à n'importe quel endroit de votre montage. Cela se fait de plusieurs façons. Soit en appliquant l'effet sur toute votre piste vidéo, soit sur un seul rush ou alors sur un rush mais dans un temps imparti que vous allez gérer avec des images-clés.

2/ APPLICATION D'UN EFFET BLUR (FLOU) SUR TOUTE LA PISTE VIDÉO OU SUR UN SEUL RUSH

Sur cette image, vous pouvez voir entourée en rouge l'icône « Track FX ». Cette icône permet d'accéder au menu de sélection des effets spéciaux qui seront appliqués sur l'ensemble de la piste sélectionnée.
En cliquant dessus, vous arrivez dans un menu comme celui-ci :
Ici, vous pouvez sélectionner l'effet que vous désirez appliquer sur l'ensemble de votre piste. Nous choisirons pour l'exemple « Sony Quick Blur ». Cliquez dessus et appuyez sur « add », comme dans notre exemple - il n'y a qu'un effet - cliquez sur « ok ». (Vous pouvez ajouter autant d'effets que vous le souhaitez sur une piste vidéo ainsi que sur chaque rush de votre montage).
La fenêtre de configuration de l'effet s'ouvre alors :

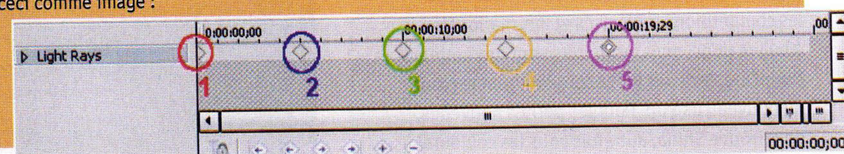
1 / Choix de l'effet à configurer et position de celui-ci par rapport aux autres effets actifs sur la piste.
2 / Choix d'une configuration automatique pour l'effet en cours avec la possibilité d'enregistrer votre propre configuration.
3 / Configuration de l'effet.
4 / Gestion de l'effet avec des images-clés sur une ligne de temps.

Ici, nous souhaitons donc appliquer l'effet « Quick Blur » sur toute la durée de la piste vidéo. Faites défiler le curseur « Blend Amount » jusqu'à la valeur désirée (1,000) et fermer la fenêtre. Vous avez maintenant un effet « Quick Blur » sur tous les rushes que vous déposerez sur cette piste vidéo. Cet exemple est valable pour tous les effets utilisables dans Sony Vegas. Pour appliquer un effet vidéo sur un seul rush, la méthode est la même mais au lieu de cliquer sur l'icône « Track Fx » qui se situe sur la configuration de la piste il faut cliquer sur l'icône « Event FX » qui est sur le rush vidéo que vous avez ajouté dans votre montage (en dessous de l'icône) « Event Pan/Crop ».

3/ APPLICATION D'UN EFFET « LIGHT RAYS » (RAYONS LUMINEUX) PENDANT UNE DURÉE DÉTERMINÉE

Nous allons maintenant appliquer un effet « Light Rays » pendant une durée déterminée. Dans notre exemple, nous allons prendre un rush de 25 secondes. De 0 à 5 s, il n'y aura pas d'effet. De 5 à 10 s, l'effet apparaîtra progressivement. De 10 à 15 s, l'effet restera en place. De 15 à 20 s, l'effet disparaîtra progressivement, puis de 20 à 25 s, il n'y aura plus d'effet.
Pour commencer, cliquez sur le bouton « Event FX » de votre rush vidéo (cela fonctionne également avec le bouton « Track Fx » qui agit lui sur toute la piste vidéo en cours). Choisissez dans la liste, l'effet « Sony Light Rays », cliquez sur « add » puis sur « ok ». La fenêtre qui s'affiche est la configuration de l'effet « Light Rays ».
Ici pour commencer, nous allons sélectionner le preset « Reset To None » qui permet de mettre à zéro l'effet pour qu'il ne soit pas appliqué. (Le paramètre « Reset To None » existe pour tous les effets de Vegas). Intéressons-nous à la partie gestion temporelle en bas de la configuration. Comme vous pouvez le constater, un losange existe à 0 s. C'est une image-clé, elle est actuellement en mode « Reset To None » comme nous l'avons défini plus haut.
Nous allons maintenant nous placer à 5 s sur l'échelle de temps. Cliquez sur l'icône « + », un second losange apparaît, ne touchez rien dans la configuration de l'effet car, comme indiqué plus haut, nous souhaitons que de 0 à 5 s l'effet soit à zéro. Placez-vous à 10 s et cliquez sur le bouton « + » un troisième losange apparaît.
Là, nous allons sélectionner dans la liste des presets « Weak Light Rays ». Placez-vous à 15 s et cliquez sur le bouton « + », ce losange reprend la configuration du dernier avec le preset défini. Placez-vous à 20 s et cliquez sur le bouton « + ». Sélectionnez dans la liste des presets « Reset To None » afin que de 15 à 20 s l'effet s'estompe de façon naturelle à l'image. Si tout va bien, vous devriez obtenir ceci comme image :

De 1 à 2 : Effet en « Reset to none »
De 2 à 3 : Effet en « Weak Light Rays »
De 3 à 4 : Effet en « Weak Light Rays »
De 4 à 5 : Effet en « Reset to none »



4/ ENCODAGE DE LA VIDÉO

Pour encoder votre vidéo, vous devez avoir installé comme indiqué le mois dernier, le codec vidéo Divx (www.divx.com) et le codec audio Lame-mp3 (http://lame.sourceforge.net/download.php) (ou des codecs vidéo/audio de votre choix). Aussi pour la compression audio, il vous faut le logiciel Virtual Dub (www.virtualdub.org/download.html).

Sous Vegas, cliquez sur « File » « Render as... ». Une fenêtre s'ouvre avec plusieurs paramètres déjà définis.

En « Nom du fichier », choisissez le nom de votre vidéo (par défaut le nom de votre projet).

Dans « Type » sélectionnez « Video for windows (.avi) ».

Puis cliquez sur le bouton « Custom ». (Tout en haut de cette fenêtre, vous pouvez enregistrer vos paramètres favoris).

Une nouvelle fenêtre s'ouvre avec 3 onglets (Project, Vidéo, Audio).

- Dans l'onglet « Project », sélectionnez pour Video Rendering Quality « Best ».
- Dans l'onglet « Video », choisissez la taille de votre vidéo avec la ligne « Frame Size ». Attention à respecter le ratio d'enregistrement de vos rushs vidéo afin de ne pas avoir une image déformée ou avec des bandes noires sur les côtés. Configurez le « Framerate » (le même que celui de Fraps en général) et dans « Field Order », choisissez « None (progressive scan) ».
- Dans la partie « Video Format », choisissez le codec vidéo « Divx ». Si vous le souhaitez, vous pouvez aller dans la partie « Configure » afin de régler plus précisément les paramètres de qualité/taille du codec vidéo.
- Dans l'onglet Audio, laissez par défaut. Puis cliquez sur « ok » et « Enregistrer » afin de lancer l'encodage de la vidéo. Celui-ci est relativement long en fonction de la durée de la vidéo et du nombre d'effets/transitions.

Nom du fichier : Untitled.avi
Type : Video for Windows (*.avi)
Enregistrer
Annuler
Enable multichannel mapping
Channels
Template: NTSC DV
Custom...
Description: Audio: 48 000 Hz, 16 Bit, Stereo, PCM Uncompressed. Video: 29,97 fps, 720x480; Lower field first.
About...
Save project as path reference in rendered media
Copy and trim media with project
Render loop region only
Stretch video to fill output frame size (do not letterbox)
Save project markers in media file
Render using networked computers

Custom Template - Video for Windows
Template: NTSC DV
Description: Audio: 48 000 Hz, 16 Bit, Stereo, PCM Uncompressed. Video: 29,97 fps, 720x480; Lower field first. Pixel Aspect Ratio: 0,909. OpenDML compatible. NTSC DV video files compatible with Sony Video Capture.
Include video
Frame size: NTSC DV (720x480)
Width: 720 Height: 480
Frame rate: 29,970 (NTSC)
Field order: None (progressive scan)
Pixel aspect ratio: 0,9091
Video format: DivX® 6.7 Codec (2 Logical CPUs) Configure...
Quality: Low High 0,0 %
Interleave every (seconds): 0,250
Interleave every frame
Keyframe every (frames): 1
Data rate (KBytes/second): 1
Render alpha channel (uncompressed video formats only)
Create an OpenDML (AVI version 2.0) compatible file
Project Video Audio
OK Cancel

C'est tout pour ce mois-ci ! Le mois prochain, nous verrons rapidement comment gérer les zooms et l'incrustation de personnages sur fond bleu à partir de Wow Model Viewer.

5/ COMPRESSION DU SON

À présent que votre vidéo est encodée et que le rendu vous plaît, il est possible de grappiller quelques mégaoctets supplémentaires en compressant le son au format MP3. Lancez VirtualDub et ouvrez dans celui-ci votre vidéo (File -> Open Video File). Allez dans le menu « Video » et cochez « Direct Stream Copy » afin que votre vidéo ne soit pas recompressée ou décompressée dans un autre format puisque nous l'avons déjà encodée au format Divx. Maintenant, allez dans le menu « Audio ». Cochez « Full processing mode » puis toujours dans le menu « Audio », cliquez sur « Compression ». Une fenêtre apparaît dans laquelle vous devez sélectionner le codec de votre choix pour la compression audio. Choisissez le codec « Lame MP3 » et le format « 48000Hz, 128Kbps, CBR, Stereo ». (Pour la compression audio et vidéo, libre à vous de sélectionner le codec de votre choix. Il en existe des dizaines telles que les formats libres Xvid ou encore ceux de Microsoft, ce n'est qu'une question de goûts personnels.)

Select audio compression

<No compression (PCM)>
AC-3 ACM Codec
ACELP.net
CCITT A-Law
CCITT u-Law
DSP Group TrueSpeech(TM)
GSM 6.10
IAC2
IMA ADPCM
Lame MP3
Lernout & Hauspie CELP 4.8kbit/s
Lernout & Hauspie SBC 12kbit/s
Lernout & Hauspie SBC 16kbit/s
Lernout & Hauspie SBC 8kbit/s
Messenger Audio Codec
Microsoft ADPCM
MPEG Layer-3
Windows Media Audio V1
Windows Media Audio V2

48000 Hz, 168 kbps ABR, Stereo	21KB/s
48000 Hz, 160 kbps CBR, Stereo	20KB/s
48000 Hz, 160 kbps ABR, Stereo	20KB/s
48000 Hz, 152 kbps ABR, Stereo	19KB/s
48000 Hz, 144 kbps ABR, Stereo	18KB/s
48000 Hz, 136 kbps ABR, Stereo	17KB/s
48000 Hz, 128 kbps ABR, Stereo	16KB/s
48000 Hz, 128 kbps CBR, Stereo	16KB/s
32000 Hz, 96 kbps CBR, Stereo	12KB/s
32000 Hz, 96 kbps ABR, Stereo	12KB/s
22050 Hz, 64 kbps ABR, Stereo	8KB/s
16000 Hz, 48 kbps ABR, Stereo	6KB/s
11025 Hz, 32 kbps ABR, Stereo	4KB/s
8000 Hz, 24 kbps ABR, Stereo	3KB/s

Show all formats
Format information
Format ID 0x0055
Bytes per block 1 bytes
Data rate 16000 bytes/sec
Granularity 16000.0 blocks/sec
OK Cancel

WITCH HUNTERS MOD

CE MOIS-CI, ON CHANGE LES HABITUDES AVEC UNE PAGE ENTIÈRE CONSACRÉE À UN SEUL MOD, MAIS PAS N'IMPORTE LEQUEL : LE WITCH HUNTERS MOD POUR WARHAMMER 40K DAWN OF WAR, S'IL VOUS PLAÎT. OUI MON BON MONSIEUR, VOUS AVEZ BIEN LU, UNE PAGE ENTIÈRE POUR UN SEUL MOD SUR CE RTS. APRÈS TOUT, C'EST UN PEU LE MOINS QU'ON PUISSE FAIRE POUR UN ADD-ON FRANÇAIS DE CE CALIBRE.

Trois longues années de travail acharné, à sécher les cours pour donner vie aux Chasseurs de Sorcières, une des races inédites de Warhammer 40K (pas pour longtemps puisque leur alter ego, les Sœurs de bataille, arrivent au printemps chez THQ), ça fait long. Le résultat en vaut la chandelle, la qualité de ce mod n'ayant rien à envier aux add-on professionnels que sont Winter Assault ou Dark Crusade. Comment ça j'exagère ? Bon O.K., je vous l'accorde, j'en rajoute un peu, mais après tout, un peu de chauvinisme n'a jamais fait de mal à personne, surtout quant il est question d'un mod jouable aussi bien en solo qu'en multijoueur et compatible avec les autres races. Mais trêve de digression, voici l'heure de l'examen des troupes. Déjà, premier bon point, le système de construction. Plutôt que de mettre un énième troufion en charge des bâtiments, c'est une machine bipède répondant au doux nom de Arbites Sentinel Powerlift qui se chargera des chantiers. Autre bonne nouvelle, la diversité des unités. Au programme, l'Inquisitor en Command Squad, les Sisters of Battle (forcément) en troupes d'élite, ou encore la Canonesse, qui avec son bolter et son épée énergétique la ramène plutôt bien sur les champs de bataille. Côté gameplay, ça reste assez classique, vu que ce mod n'entend pas changer les règles du jeu de Dawn of War, et surtout pas le système des points de contrôle. Sur le plan du design, c'est là encore du bon boulot : on sent que la team de KRMZ a cherché à capter l'identité des Chasseurs de Sorcières pour mieux la restituer en 3D. Chaque unité a été composée dans le souci de coller au style du jeu de plateau, que ce soit les troupes au sol, les véhicules (mention spéciale au Penitent Engine, un mechwarrior qu'on retrouvera aussi dans Soulstorm) ou les bâtiments, affublés d'un lys doré du plus bel effet. Je termine en soulignant que les Witch Hunters sont compatibles avec les autres races de Dawn of War, de l'Armée Impériale en passant par les Orcs et les Tau. Seul pré-requis : jouer avec un adversaire ayant lui aussi installé le mod. Au final, pas de doute, Witch Hunters Mod est une création tout simplement indispensable, d'autant que vous pourrez en faire l'acquisition sans débourser un seul centime. Et puisque je suis bon prince, allez hop, voici le lien qui va avec. En trifouillant un peu, vous devriez bien trouver votre bonheur : http://dofw.free.fr/phpBB2/index.php.

TUTTLE



Désigné à l'ancienne, ce bâtiment s'inspire directement des couvercles de poubelle qu'on trouve à l'entrée des locaux Games Workshop. Enfin, ce n'est qu'une hypothèse...





En voilà une unité qu'elle est canon, n'est-ce pas ? Mouaaaaaa, comme c'est drôle.



Pensez à mettre Dark Crusade à jour avant d'installer Witch Hunters Mod.



Tout est relatif...

Un bug dans les futurs quad cores Intel? Chacun son tour, après le Phenom, c'est au tour des nouvelles puces gravées en 45 nm. Elles auraient un léger problème de corruption de la FSB qui peut entraîner des plantages lorsque les cores communiquent entre eux. Dans la théorie, parce que le bug est impossible à reproduire. Au point qu'Intel va continuer à vendre son QX9650 comme si de rien n'était. Par contre, les quad cores « abordables » en 45 nm sont retardés au mois de mars. On ne vous en voudra pas de penser que ce bug ne fait pas trop pleurer Intel. Ce n'est pas comme s'il y avait de la concurrence...



Les processeurs retardés

	Fréquence	Cache
Q9550	2.83 GHz	12 Mo
Q9450	2.66 GHz	12 Mo
Q9300	2.5 GHz	6 Mo

7 février



C'est ce jour qui aurait été retenu par Nvidia pour présenter sa GeForce 9 haut de gamme, venant mettre un coup de balai dans le complexe mélange des 8800 GTS ancienne et nouvelle génération, GTX et Ultra dont on ne sait trop laquelle est véritablement la plus performante. Le support de DirectX 10.1 sera de mise, ce qui ne veut pas dire grand-chose. On sait par contre que le GPU sera gravé en 65 nm. Rendez-vous dans deux mois!

Moins de sucre

Et plus de goût. Ce qui est vrai pour la confiture l'est aussi avec les cartes graphiques, Nvidia a décidé de changer le ventilateur de ses 8800 GT pour le rallonger d'un centimètre. Plus long, moins de bruit, et donc plus de plaisir. Espérons qu'en prime elle chauffera moins...



La forme du radiateur reste la même, c'est uniquement la taille des pales du ventilateur qui change.

L'Edito

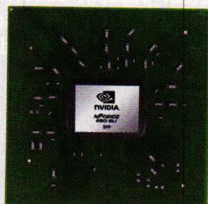
Larusso, prophète du matos! Elle avait tout écrit, tout ce mal que l'on a, en regardant souffrir AMD. Et ces instants difficiles où l'on ne sait plus quoi écrire. Non, franchement, on ne sait plus quoi dire devant le lancement du Phenom. Mais c'est peut-être aussi parce qu'on a déjà tout dit dans le grand article qu'on lui a consacré...

C_Wiz



Nforce si...

Soyons clairs, nous n'avions pas un amour fou pour le Nforce 6. Les choses ne vont pas s'arranger puisque ce dont on se doutait dans notre test du QX9650 se confirme: le chipset de Nvidia n'est pas compatible avec les nouveaux processeurs Penryn quad core. Ces cartes mère seront cependant compatibles avec les versions dual core. Le constructeur blâme Intel qui aurait changé quelque chose en dernière minute, ce qui réclamerait de « nouveaux composants ». Dans la pratique, c'est la gestion du coefficient multiplicateur qui pose problème. Nvidia promet de nouvelles cartes baptisées 780i, qui incluront un 680i, une puce PCI Express 2.0 ainsi qu'un « nouveau composant ». Ou alors, comme nous l'ont déjà raconté nos amis taïwanais, une version non buggée de leur chipset.





Capri, Quad FX...

Même combat! AMD a confirmé que son « Quad FX », blague de l'année dernière censée combler le manque de processeurs quad-core dans sa gamme ne survivra pas au Phenom. Alors qu'une version bi-Phenom X4 était bien sûr les roadmaps du constructeur, elles ont enfin disparu. Espérons qu'Intel annoncera le mois prochain la disparition de son Skulltrail (plate-forme bi-Xeon pour « joueurs »).



Core 2 de janvier

Si les Core 2 Quad Q9000 sont retardés, les Core 2 Duo E8000 gravés en 45 nanomètres sortiront bel et bien le 21 janvier prochain. Et comme on est très sympa, on vous donne la liste des processeurs prévus. Le plus haut culminera à 3.16 GHz, on remarquera que toutes ces puces utilisent un bus 1333 MHz et qu'Intel a réintroduit les demi-coefficients multiplicateurs. Ce qui fait que le « bas » de gamme culmine à 2.66 GHz. Rendez-vous le mois prochain pour les performances, et pour savoir si Intel a retrouvé son E8300, qui semble avoir disparu de la face du monde (ou de ses grilles tarifaires, tout du moins...).

Les Core 2 du 21 janvier

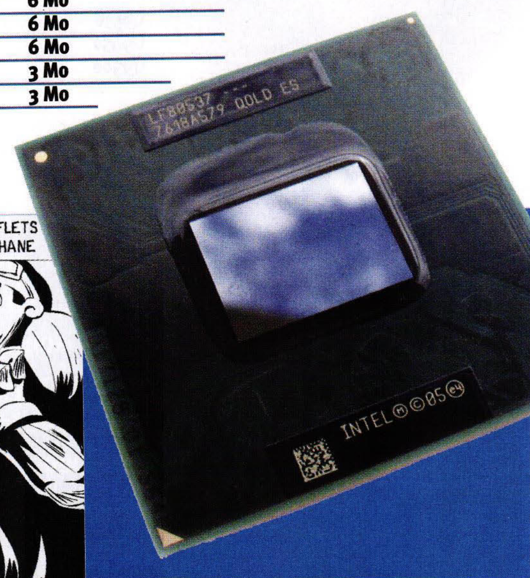
	Fréquence	Cache	Prix
E8500	3.16 GHz	6 Mo	270 euros environ
E8400	3.00 GHz	6 Mo	189 euros environ
E8300	2.83 GHz	6 Mo	n.c.
E8200	2.66 GHz	6 Mo	169 euros environ

Core 2 de portables

Le 7 janvier, Intel va également introduire ses puces 45 nm pour portables. Les Penryn mobiles sont au nombre de cinq avec des fréquences qui s'étalent de 2.8 à 2.1 GHz. Toutes les puces utilisent une fréquence de bus de 800 MHz et l'on trouve des modèles avec 6 et 3 Mo de cache. Je pourrais vous dire aussi que l'annonce se fait quelques jours avant Macworld où l'on devrait voir de nouveaux Mac portables utilisant ces puces. Mais je ne vais pas le faire, sinon mon vieux G4 risque de suicider. Sa fin est proche...

Les Core 2 « portables » du 7 janvier

	Fréquence	Cache
X9000	2.8 GHz	6 Mo
T9500	2.6 GHz	6 Mo
T9300	2.5 GHz	6 Mo
T8300	2.4 GHz	3 Mo
T8100	2.1 GHz	3 Mo







Belle...



Ou pas, d'un autre côté ce n'est pas comme si on avait le nez dans le boîtier. Voici la tête de la nouvelle GeForce 8800 GTS 512 Mo qui va faire l'intérim en attendant l'arrivée des GeForce 9 au mois de février. Côté performances, elle se débrouille assez bien. Pour rappel, elle utilise la puce G92 de Nvidia, celle que l'on avait déjà dans les 8800 GT. On retrouve ici les 128 unités activées (contre 112 sur la GT) et des fréquences plus élevées : 650, 970 et 1625 MHz pour le GPU, la Ram et les unités de shader (contre 600, 900 et 1500 MHz pour la GT). Résultat, elle se place devant la GT et la GTX sans trop de soucis, sauf dans certaines situations où son contrôleur mémoire 256 bits la handicape un peu. Pour les très hautes résolutions avec anti-aliasing par exemple, ce qui ne concerne pas grand monde. Prévue pour un prix aux alentours de 300 à 350 euros selon les marées, espérons que son arrivée permettra aussi aux 8800 GT de débarquer en nombre dans les magasins. Elles sont plutôt rares...

R 700 ?

Ou pas. Les noms de codes sont plutôt flexibles chez AMD, mais ce que l'on peut vous dire, c'est que le projet R700, censé représenter la prochaine puce graphique haut de gamme de la marque ATI a été abandonné, le constructeur passant directement à « la suite ». Et comme cela risque de ne pas être pour demain, on va attendre un peu avant de vous raconter le reste.

De l'argent !

AMD

Avec près de 2 milliards de dollars de pertes cumulées sur un an, AMD a besoin de liquidités pour ne pas sombrer. Une société d'investissement (Mudabala) appartenant au gouvernement des Émirats Arabes Unis vient de se porter acquéreur de 8,1 % du capital d'AMD pour la (très) modique somme de 622 millions de dollars... Contre aucun pouvoir décisionnel. Un investissement qui pourrait rapporter gros à AMD s'il arrive à sortir de son marasme actuel. Espérons...

Plouf

En fan assidu de notre Top Hard, vous n'aurez pas manqué la chute vertigineuse du prix de la Ram. 2 Go de DDR2 PC6400 (800 MHz) se négocient pour environ 55 euros pour des modèles « value » de grande marque, ce qui est trop bon marché. De quoi rendre la DDR3 abordable? Pas encore, même si l'on s'en rapproche. Alors qu'il fallait débourser 500 euros pour 2 Go, les kits arrivent tout doucement près de la barre des 200 euros. Les choses vont s'arranger puisque l'on va trouver dès le mois de janvier de la DDR3 dans les portables. Ce qui a pour intérêt principal de booster la production et donc de faire baisser les prix. Attendez-vous à trouver la DDR3 pleinement abordable dès les premiers jours du printemps.





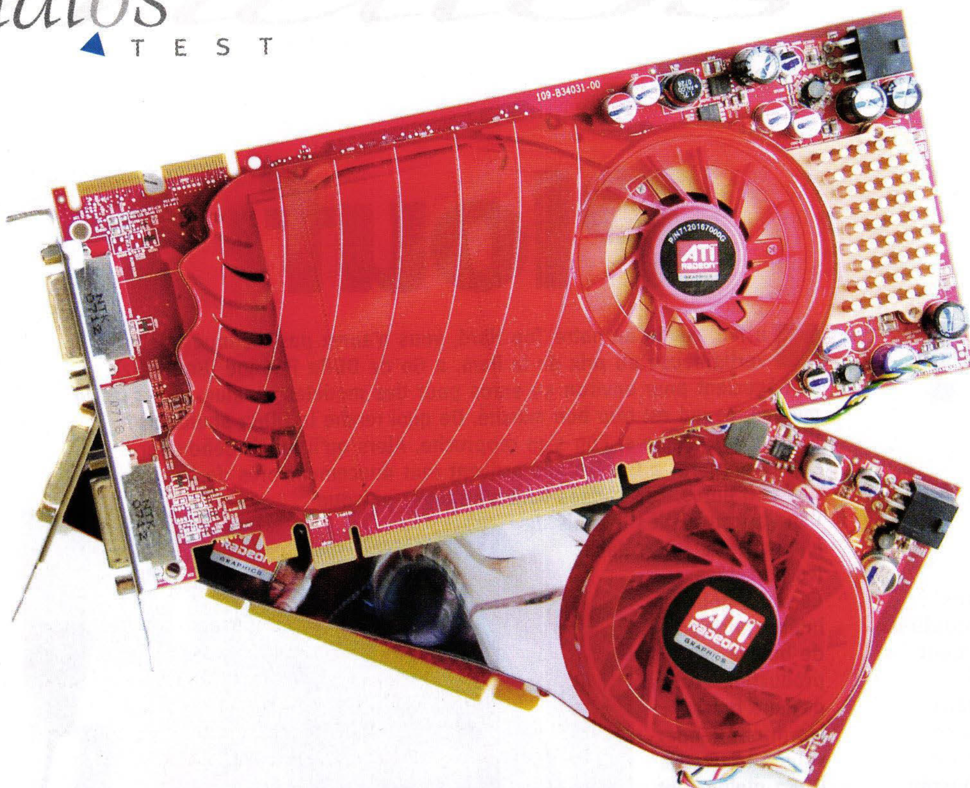


Turbo

L'arrivée de la clef USB a profondément changé nos vies, mettant à la retraite les lecteurs de disquette dont nous dirons pas à nos grands enfants, dans quelques années, que nous les avons utilisées. Le confort apporté par ces petites bêtes est tel qu'on se pose rarement la question de leurs performances. « Cela sera toujours plus rapide qu'une disquette ». Dans la pratique, le débit d'une clef USB est très variable selon les modèles. Les « vieilles » se contenteront d'un débit de 2 Mo par seconde, tandis qu'une bonne clef moderne certifiée ReadyBoost (le truc qui n'accélère pas Windows Vista) propose un débit de 12 Mo/seconde, ce qui est déjà beaucoup mieux. Pour ceux qui trouvent que ce n'est pas assez, OCZ propose sa Turbo ATV, clef USB qui dépasse allégrement les 33 Mo/seconde dans nos tests, soit la vitesse d'un disque dur d'il y a 3 ou 4 ans. Elle est en prime enrobée d'une sorte de caoutchouc jaune censé imperméabiliser la clef. Pas totalement car l'eau s'infiltre par le capuchon, mais peu importe. D'après nos tests scientifiques, les clefs USB tiennent tout à fait un passage en machine à laver, pour peu qu'on les sèche bien avant usage. Sinon, la rapidité se paie puisqu'il faudra compter 65 euros pour s'offrir cette clef jaune dans son modèle 4 Go. Les clefs moins rapides de même taille coûtent en gros moitié moins.

3600

Après avoir lancé ses 3800 que vous trouverez en test dans ce numéro, ATI prépare le remplacement des Radeon HD 2600, cartes beaucoup trop lentes à notre goût pour les joueurs. Les puces (RV635) seront, elles aussi, gravées en 55 nanomètres chez TSMC, le tout accompagné d'un bus mémoire 128 bits pour ne pas qu'elles aillent trop vite. On notera également que c'est sur ces cartes qu'AMD a fait ses essais pour supporter le remplaçant de la norme DVI, le DisplayPort. De nouvelles prises plus petites qui ressembleront un peu plus à des connecteurs HDMI et jusqu'à 16 bits par composante (rouge, vert et bleu). Ce qui permettrait de faire disparaître des tas de dégradés disgracieux, nos yeux étant capables de distinguer beaucoup plus que 256 nuances d'une même couleur. Les appareils photos arrivant aujourd'hui à une précision de 14 bits par composante, il est temps que nos écrans évoluent aussi...



ATI Radeon HD 3850 & 3870

Rayon de soleil

Alors qu'on attendait qu'il se passe quelque chose dans le monde des cartes 3D depuis à peu près un an, voici qu'en deux numéros, AMD et Nvidia nous proposent de nouvelles cartes. Et intéressantes, qui plus est!

C_WIZ



Si l'on devait faire l'éloge funèbre d'ATI, on choisirait probablement de gommer certains instants un peu gênants. Comme le lancement des Radeon HD 2000. Nous vous l'avions déjà dit à l'époque, le haut de gamme manquait de peps lorsqu'on activait l'anti-aliasing jeux, et les déclinaisons à bas prix n'étaient pas destinées aux joueurs. Et ce bruit... On peut retourner les cartes de toutes les façons possibles, la Radeon X1950 Pro restait ce qu'il y avait de plus désirable chez ATI cette année.

La faute à AMD!

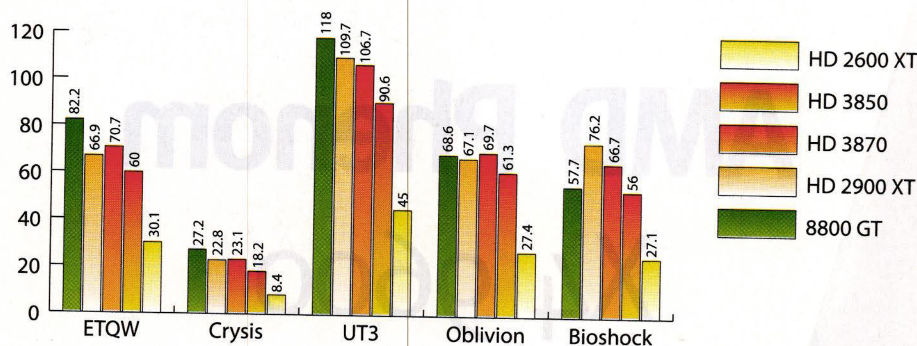
Il est facile de vouloir blâmer AMD dans la situation, après tout, les problèmes d'ATI coïncident presque avec « le » rachat. Cela serait un peu trop facile, toutes les décisions techniques du R600 et de ses descendantes ont été prises bien avant. Si vous cherchez un coupable, allez plutôt voir du côté de la fatalité. C'est moins sexy, certes, mais tant pis. En attendant, Nvidia a plutôt bien profité du coup de mou de son concurrent, et il aura fallu attendre cette fin d'année pour voir l'arrivée d'une 8800 GT aux performances fortes et au prix un peu moins élevé que celui d'une 8800 GTS. Le ticket d'entrée reste placé à 250 euros, ce qui n'est pas forcément à la portée de toutes les bourses. C'est le point faible de la gamme de Nvidia, et AMD va s'empresser d'en profiter. Les deux cartes que l'on vous propose aujourd'hui sont issues d'une nouvelle puce, le RV670. Les connaisseurs savent que les lettres « RV » sont synonymes chez ATI de puces milieu de gamme. Gravé en 55 nanomètres (65 pour le 8800 GT), ce RV670 fait dans l'efficace en oubliant les fioritures (ring bus par exemple). AMD ajoute également le décodage des vidéos HD ainsi que la correction d'un paquet de problèmes d'efficacité (anti-aliasing). On retrouve même la totalité des 320 unités de calculs (64 pipelines unifiés) des 2900. En clair, c'est quasiment la même recette qu'avait utilisée Nvidia le mois dernier pour sa 8800 GT.

Deux cartes

Histoire de tirer un trait sur les Radeon HD 2900, AMD a choisi de parler de série 3800. Le constructeur souhaite également mettre en avant son arme marketing secrète, la présence du support de DirectX 10.1, quelque chose que l'on n'a pas, même chez Nvidia.

Je pourrais vous mettre une photo de 2600 XT ou de X1950 Pro à la place de la 3850, vous n'y verriez que du feu.

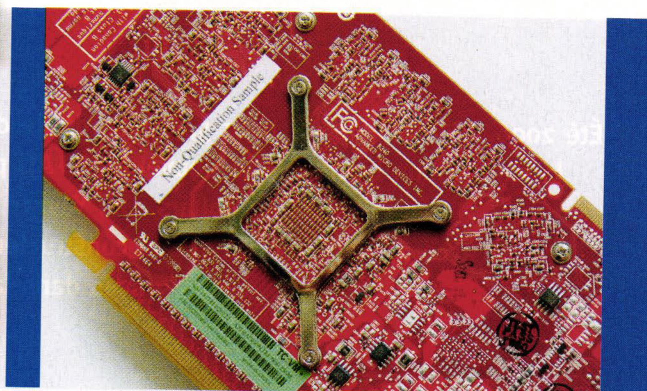




Jeux en 1650 par 1050, filtrage anisotrope 8x, sans anti aliasing

Le refroidissement a des airs de déjà-vu, on ne s'étonnera pas que le bruit soit identique à celui d'une 8800 GTS.





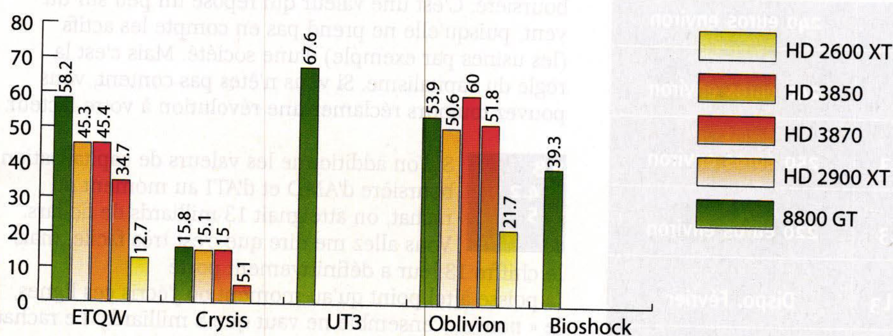
Un coup d'œil (averti) à l'arrière de la HD 3850 permet de faire la différence.

Commençons avec la 3850. C'est une petite carte, avec un refroidissement simple slot : on la confondrait presque avec une X1950 Pro. 670 MHz pour le processeur graphique et 830 MHz pour les 256 Mo de mémoire (GDDR3). C'est surtout en branchant la carte que l'on est surpris. On s'est même demandé si elle n'avait pas un problème, tant elle était silencieuse. La 8800 GT passe pour une carte bruyante à côté, la HD 3850 est inaudible, en 2D comme en 3D. Pour faire simple, la HD 3870 est une version overclockée et embarquant plus de mémoire que la 3850. 775 Hz pour le GPU (soit 105 MHz de plus, tout de même) et 1.12 GHz pour les 512 Mo de mémoire GDDR4 qui l'accompagne. Le refroidissement passe au type double slot. Pas la peine d'avoir peur, bien que plus bruyante que la HD 3850, elle reste du niveau d'une 8800 GTS sur ce plan. Très supportable, en clair.

Les drivers ATI ne permettent pas (encore) de forcer l'anti-aliasing dans les jeux basés sur le moteur Unreal Engine 3. Leurs scores sont donc nuls sous UT3 et Bioshock.

Et les performances ? Non, on va d'abord parler des prix. La 8800 GT est proposée à 250 euros. De la théorie car nos amis revendeurs nous l'ont confirmé, les cartes sont disponibles au compte-gouttes. Du coup, il n'est pas rare de les trouver à 30 euros de plus, pour justifier l'exclusivité. Chez ATI, les choses sont moins chères avec des 3850 que l'on trouve aux alentours de 160 euros, il faudra compter 40 euros de plus pour s'offrir la 3870. 50 à 90 euros moins cher que la 8800 GT, en clair. Généralement, quand je commence à parler de prix bas, c'est que les performances vont suivre. Et là autant être clair, la 8800 GT est devant dans (quasi) tous les tests. La question est de savoir si son avance justifie les écarts de prix constatés. Vous pouvez le voir dans nos graphiques, les nouvelles venues rouges font plutôt dans les grosses performances. La 3870 arrive à égaler ou dépasser la 2900 XT dans la plupart des situations malgré un bus mémoire deux fois plus petit. Ce qui place cette dernière assez proche de la 8800 GT, parfois même légèrement devant comme dans Oblivion. La 3850 est en gros une dizaine de pourcents derrière sa grande sœur, selon la résolution utilisée. Les 256 Mo de mémoire arrivent parfois à l'handicaper, mais cela reste tout de même très correct. Au point d'être, à nos yeux, la digne remplaçante de la X1950 Pro pour ceux qui jouent dans les résolutions les plus faibles. Avec ses Radeon HD 3000, AMD propose deux excellents rapports qualité/prix. Le choix entre une HD 3850, HD 3870 ou une 8800 GT dépendra, avant tout, de votre budget. Il n'y a pas de mauvais choix, avouez que ça nous change un peu...

DirectX 10.1 ? Avec DirectX 10, Microsoft a décidé d'imposer des règles plus strictes aux constructeurs de cartes graphiques. Ces derniers pouvaient décider de ne pas supporter certaines fonctionnalités, ou même faire semblant de les gérer. Un casse-tête pour les développeurs. Depuis, les choses sont plus rigides : les versions majeures (10, 11) sont des socles avec lesquels on ne peut pas transiger, les petits plus étant placés dans les versions mineures comme ce 10.1.
En clair, contrairement à avant, on ne verra jamais à l'avenir de jeu imposant l'utilisation d'une carte 10.1 (contrairement aux jeux « 9.0c »). Les nouveautés qu'il apporte étant mineures pour le joueur, on laissera cela au rang des arguments marketing. On est au-dessus de ça.



Jeux en 1680 par 1050, filtrage ansitrope 8x, anti-aliasing 4x



AMD Phenom X4 9600

Pourquoi!

Été 2006, AMD achète ATI pour 5,4 milliards de dollars. Décembre 2007, la valorisation boursière du nouvel AMD+ATI passe sous la barre des 5 milliards de dollars. Oui Yavin? Ça en fait des poneys? D'accord, mais je crois que le constructeur a d'autres problèmes plus graves dans la vie. Genre le Phenom.

C_Wiz



Les configurations de test

Carte mère MSI K9A2 Platinum (790 FX)
Carte mère Asus P5K Premium (P35)
2 x 1 Go DDR2 PC6400 (800 MHz, CAS 5) Corsair/OCZ
Disque dur Western Digital WD4000 KS
Carte graphique Nvidia GeForce 8800 Ultra
Windows XP SP2

Les processeurs testés

	Fréquence	Cache	Prix/dispo
Core 2 Quad Q6600	2.4 GHz	8 Mo L2	240 euros environ
Core 2 Quad E6850	3.0 GHz	4 Mo L2	240 euros environ
Phenom X4 9600	2.3 GHz	2 Mo L2 + 2 Mo L3	250 euros environ
Phenom X4 9500	2.2 GHz	2 Mo L2 + 2 Mo L3	220 euros environ
Phenom X3 8600	2.3 GHz	1.5 Mo L2 + 2 Mo L3	Dispo. Février
Athlon X2 6000+	3.0 GHz	2 Mo L2	150 euros environ

Certains mélanges marchent plus ou moins bien. L'huile et l'eau, le chocolat et les haricots verts, ou encore les Flamands et les Wallons. On va rajouter à la liste des choses non miscibles AMD et ATI, parce que dans le genre mayonnaise qui ne prend pas, la fusion entre les deux sociétés qui commencent par un A ne s'est pas superbement passée. On pourrait avoir un débat passionnant sur le lien entre la qualité des produits et le prix des actions d'une société. Par exemple, les actions d'Intel valaient plus cher lors de l'époque « Pentium D » que lors de l'époque « Core 2 ». Des tas de facteurs (extérieurs, quantiques, désinformation...) entrent en compte dans l'élaboration du prix d'une action, et donc du calcul de la « valeur » d'une société, ce que l'on appelle sa capitalisation boursière. C'est une valeur qui repose un peu sur du vent, puisqu'elle ne prend pas en compte les actifs (les usines par exemple) d'une société. Mais c'est la règle du capitalisme. Si vous n'êtes pas content, vous pouvez toujours réclamer une révolution à votre facteur.

8.8 + 4.2 = 5

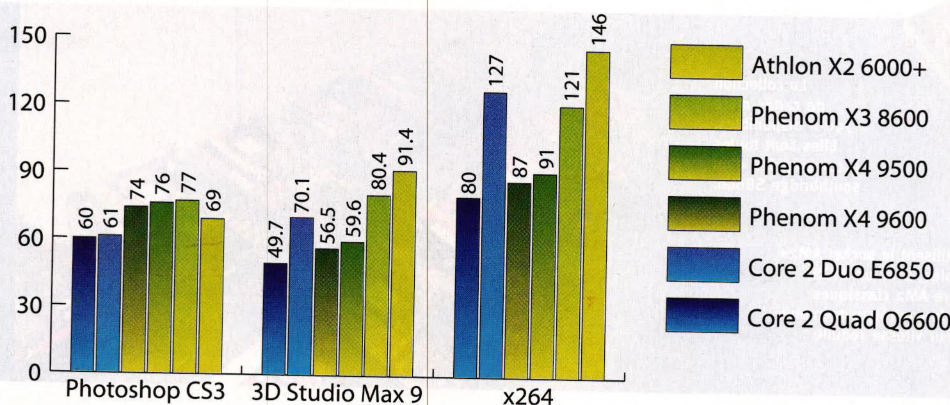
Si l'on additionne les valeurs de capitalisation boursière d'AMD et d'ATI au moment du rachat, on atteignait 13 milliards de dollars. Vous allez me dire que c'est très facile, mais le chiffre 13 leur a définitivement porté la poisse à tel point qu'au moment où j'écris ces lignes, le « nouvel » ensemble ne vaut que 5 milliards. Le rachat de 8,1 % de la société par une firme d'investissement appartenant aux Émirats arabes unis n'a pas réussi à



La publicité pour le Phenom avait commencé en juillet 2007 lors du grand prix du Canada. Les processeurs B3 (les seuls qu'on osera vous recommander) ne seront pas disponibles avant le mois de février 2008...

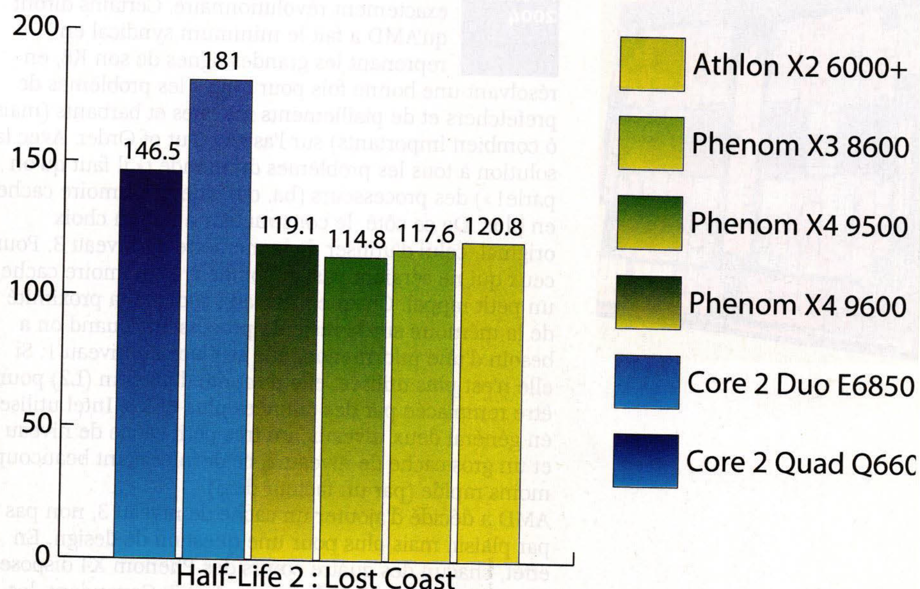
inverser la tendance. Vous allez me dire qu'on est dans Joystick et qu'il faut que j'arrête de me prendre pour un analyste des Échos. Désolé, c'est un de mes fantasmes cachés. Le truc, c'est que les très mauvais résultats d'AMD sont en lien direct avec la genèse du Phenom. Sans parler de l'avenir, mais ça, nous y reviendrons.

Option S.M. Historiquement, AMD a toujours aimé la difficulté. Les lancements des Athlon et des Athlon 64 se sont faits dans la douleur, avec systématiquement un accouchement difficile. On ne va pas refaire le passé, mais c'est un fait, avant le lancement des K7 et K8, le fondeur a eu des difficultés pour, au choix, la mise au point de la puce, du procédé de fabrication et des finances au plus bas. Avec le K10 (le nom de code du Phenom), AMD a connu les trois. Vous avez l'esprit perspicace et vous vous dites qu'entre le K8 et le K10, il y a un trou. Il y en a même deux, depuis 2003 (date de lancement de l'Athlon 64), AMD a travaillé sur deux projets très ambitieux et qui n'ont pas vu le jour. La suite, vous la connaissez, c'est l'arrivée du socket AM2, de la DDR2, et des mauvaises

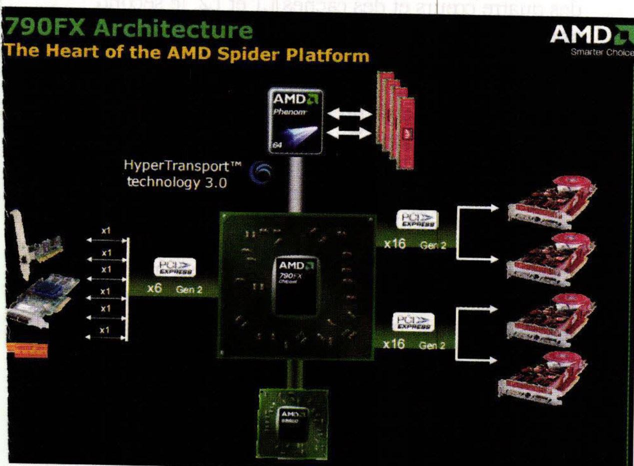


Temps d'exécution en secondes sous trois applications de productivité

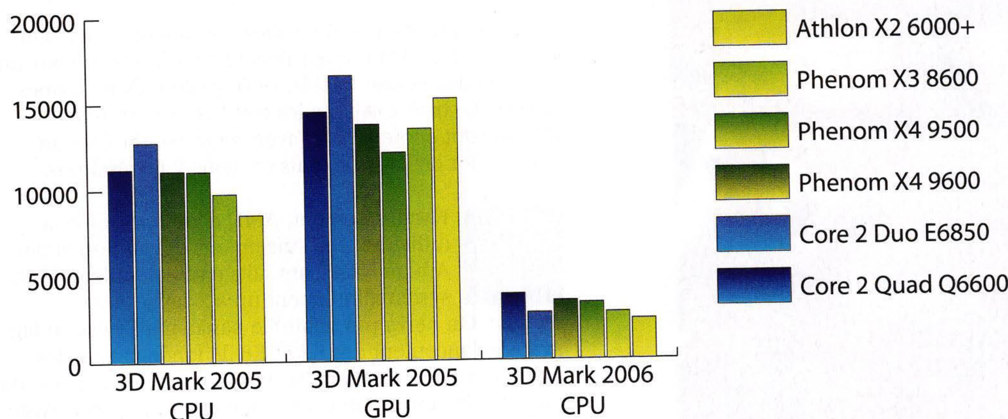




Nombre d'images par secondes sous Half-Life 2 : Lost Coast en 1680 par 1050



Pour l'instant, seul le chipset 790 FX permet d'exploiter le double mode d'alimentation du Phenom. Seul souci, AMD s'accompagne du southbridge SB600 d'ATI, un chipset pas vraiment réussi.



Performances sous 3D Mark 2005 et 2006, 1650 par 1080 pour le test GPU.

La collection de cartes mère « 790 » disponibles. Elles sont toutes accompagnées d'un southbridge SB600.

Les Phenom utilisent le socket AM2+, ils sont compatibles, avec un BIOS, avec les cartes mère AM2 classiques avec une restriction : le contrôleur mémoire et le cache L3 voient leur vitesse réduite de 1.8 à 1.4 GHz.

performances du contrôleur mémoire intégré, liées à un travail insuffisant sur le reste du processeur (les prefetchers par exemple).

Phenom 2004

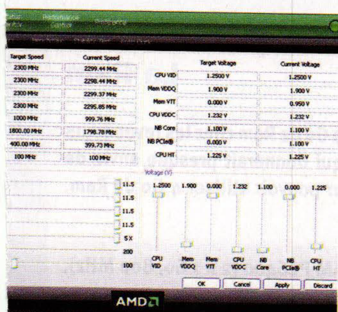
Du coup, l'architecture du Phenom n'est pas exactement révolutionnaire. Certains diront qu'AMD a fait le minimum syndical en reprenant les grandes lignes de son K8, en résolvant une bonne fois pour toutes les problèmes de prefetchers et de piaillements internes et barbants (mais ô combien importants) sur l'aspect Out of Order. Avec la solution à tous les problèmes du monde (« il faut qu'on parle ! ») des processeurs (ha, ouf) : de la mémoire cache en plus. De ce côté, le constructeur a fait un choix original, celui d'utiliser de la mémoire de niveau 3. Pour ceux qui ne seraient pas au point sur la mémoire cache, un petit rappel. Chaque « niveau » indique la proximité de la mémoire sur le reste du processeur. Quand on a besoin d'une information, elle se place au niveau 1. Si elle n'est plus utilisée, elle remonte d'un cran (L2) pour être remplacée par des données plus utiles. Intel utilise en général deux niveaux, un très petit cache de niveau 1 et un gros cache de niveau 2, ce dernier étant beaucoup moins rapide (par un facteur de 5).
AMD a décidé d'ajouter un cache de niveau 3, non pas par plaisir, mais plus pour une question de design. En effet, chacun des quatre cœurs des Phenom X4 dispose de ses propres caches de niveau 1 et 2. Cependant, les informaticiens sont tellement perfectionnistes (ou bêtes) qu'ils ont créé des méthodes pour déplacer un programme d'un core à l'autre. Ce qui réclame que l'on vérifie la cohérence de la mémoire cache lorsque l'on fait un déplacement. Chez Intel, c'est le cache de niveau 2 qui est relié avec chaque paire de cœurs. Pour gérer la cohérence entre les deux paires de cores dans un quad, les données doivent repasser par le chipset (et donc le FSB). C'est moche, mais ça marche. Chez AMD, tout ce travail de cohérence passe par le cache de niveau 3 qui est commun aux quatre cœurs. Dans la théorie, c'est très bien.

Cache ta joie

Sauf que dans la pratique, AMD continue à être chiche sur ses quantités de cache, chaque cœur ne disposant que de 512 Ko de mémoire de niveau 2. Ce qui n'est pas beaucoup, chez Intel on est plutôt dans un ordre de 2 à 3 Mo par cœur pour la mémoire L2. Plus on a de mémoire, et plus on peut garder de données sous le coude et ne pas dépendre de la mémoire centrale. La stratégie du petit cache marchait assez bien lors de la DDR première du nom, cette dernière étant tellement rapide à répondre avec le contrôleur intégré à l'Athlon 64 qu'ajouter plus de mémoire cache eût été du gâchis. En 2007, avoir toujours aussi peu de cache est un brin radin. Les 2 Mo de cache L3 ne font pas grand-chose pour améliorer la donne, ils restent trois fois plus lents que le cache L2 du Phenom. Résultat, la dépendance du Phenom X4 vis-à-vis de la mémoire est toujours aussi forte.
Une des raisons de la lenteur du cache L3 se situe au niveau de l'alimentation du processeur. AMD utilise deux plans d'alimentation indépendants, le premier s'occupant des quatre cœurs et des caches L1 et L2, le second s'occupant du contrôleur mémoire intégré, du lien HyperTransport (le bus qui relie le processeur au reste de la machine) et... du cache de niveau 3. Tout ce bloc a une fréquence désindexée du reste de la puce, 1.8 GHz pour les premiers Phenom. En plus d'être loin des capacités de l'HyperTransport 3, cette fréquence a une fâcheuse tendance à ralentir la mémoire L3, mémoire qui n'est déjà pas très rapide. Enfin, tout ça, c'était avant le drame...

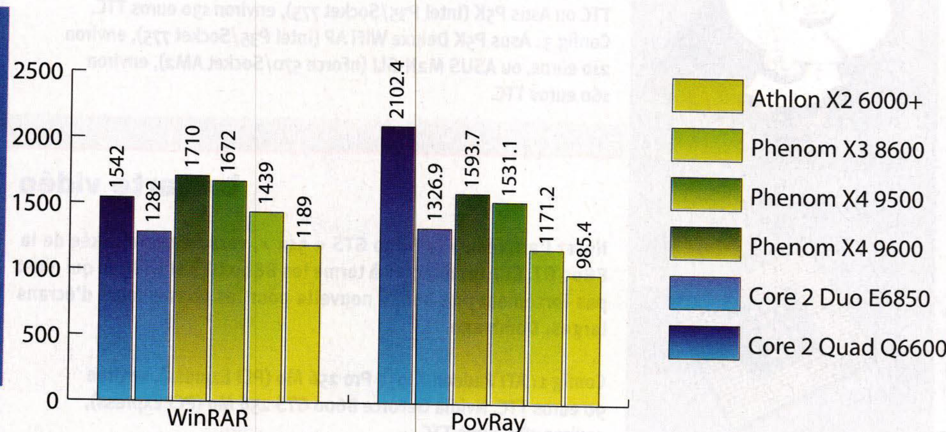
One more bug

C'est là qu'on va se fâcher, car après qu'on nous a promis pendant un an des processeurs à 2.9, puis 2.6, puis 2.4 GHz, le lancement du Phenom se fait à 2.2 et 2.3 GHz uniquement. Pour rappel, le lancement de l'Athlon 64, en 130 nanomètres en 2003 se faisait à... 2.2 GHz. Quatre années et deux finesses de gravure plus tard (65 nm pour les Phenom X4), AMD n'arrive pas à dépasser ces fréquences, les modèles à 2.4 GHz (X4 9700) étant retirés. La faute à un bug de dernière minute. Ou presque. Parlons du bug, il s'agit d'un problème de corruption dans



AMD propose Overdrive, une application de monitoring et d'overclocking pour ses processeurs. Bien ficelée et compatible avec toutes les cartes mère 790.

le TLB (Translation Lookaside Buffer), un petit cache qui s'occupe de la gestion de la mémoire virtuelle. Lorsqu'il est corrigé, ce bug ralentit fortement les accès mémoire, arrivant quasiment à doubler leur latence. Avec pour résultat une baisse de 10 à 15 % selon les applications une fois le « patch » activé. Patch qui n'était pas encore disponible au moment où nous écrivions ces lignes. Il s'agira d'un nouveau BIOS. En clair, les scores que l'on vous présente dans nos benchs sont flatteurs, et représentatifs uniquement de ce que vous trouverez en février prochain dans le commerce. Pourtant…
Par charité, je vais passer sur les premières explications d'AMD face à ce bug. La réalité, c'est que tous les processeurs K10 (Phenom X4 et Opteron « Barcelona », la déclinaison serveur) sont touchés. Et AMD le sait même depuis un moment. Les ventes au compte-gouttes des nouveaux Opteron (moins de 10000 en deux mois selon AMD), uniquement à des clients très spécifiques (sous Linux, système pour lequel AMD a proposé un « patch » pour le bug), sont un assez bon indice. On leur accordera peut-être que, ayant découvert le bug, il leur a fallu du temps pour l'isoler. Le fait est que tous les K10 sont buggés, et qu'il faudra attendre la révision « B3 » (prévue pour le mois de février).



Indices de performances sous WinRAR et PovRay

Zen, restons zen…

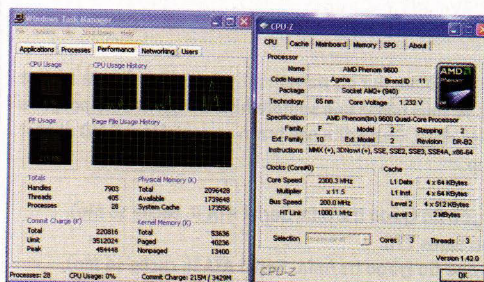
En attendant, AMD vend ses puces et les cartes mère commercialisées disposent (ou disposeront après téléchargement) d'un BIOS contenant le fameux correctif. Suffisant?
Pour réaliser nos tests, nous avons eu quelques difficultés à stabiliser la machine. Dans un premier temps, un couple associant une carte mère Gigabyte (MA790FX-DQ6) et le Phenom X4 9600 n'a pas voulu marcher plus de 10 minutes sans plantage. La même carte mère fonctionnait parfaitement avec un autre processeur (un X2 6000+). Une seconde carte mère de chez MSI (K9A2 Platinum), accompagnée de Ram de chez OCZ, nous a permis de réaliser les tests. Sur cette carte, nos quatre barrettes de mémoire Corsair (deux kits de DDR2 différents) provoquaient des problèmes de stabilité. Un problème de BIOS, à ce que l'on nous a dit. Dans la pratique, le Phenom X4 9600 peine à venir titiller un Q6600 (quad core a 2.4 GHz) de chez Intel, puce proposée pour un prix à peu près identique. Et même si AMD sortait de son chapeau une puce à 3 GHz, on ne fait que comparer ces puces aux actuelles séries Q6000. Les quad cores d'Intel gravés en 45 nm, et disposant de 12 Mo de cache L2 (contre, rappelons-le, 4 Mo de cache en tout sur le Phenom X4) resteraient loin devant (celles-ci ont été retardées au mois de mars, heureusement?). AMD a cumulé à peu près tous les problèmes de fabrication possibles sur son 65 nm, avouant finalement que non, il n'arrivera pas à proposer des Athlon X2 à 3 ou 3.2 GHz dans cette finesse de gravure en 2008. La transition au 45 nm peut-elle sauver AMD? Oui. Difficile de faire pire que ce 65 nm, mais elle n'apportera pas le gain magique (40 % de consommation en moins chez Intel à fréquence égale) dû à l'utilisation de matériaux « high-k ». Cette technique de fabrication, IBM la réserve au 32 nm. Pour ceux qui n'auraient pas compris, c'est IBM qui développe les procédés de fabrication utilisés par AMD. Une mauvaise langue dirait qu'IBM porte AMD sur ses épaules, une sorte de hobby pour eux.

Quel avenir pour AMD?

Et malgré tout ça, le lancement du Phenom est raté, et on ne voit pas trop comment la situation pourrait s'améliorer en 2008. Lors de la fusion entre AMD et ATI, on avait un peu peur que les mauvaises forces d'ATI (la partie marketing/communication) s'ajoutent à celles d'AMD (les difficultés de finition). C'est ce qui s'est passé, AMD



ne pouvant simplement pas tomber plus bas. Un peu comme son action. Comment ça, je casse l'ambiance? Je pourrais rajouter quelques photos de peluches, invoquer les Bisounours et faire de gros câlins à tous les employés d'AMD, mais ça ne changerait pas grand-chose au problème. AMD va sacrément mal, le Phenom est mal né, et l'entreprise est désormais à portée de rachat. Nvidia par exemple a une capitalisation boursière quatre fois supérieure à celle d'AMD, et pourrait le manger (avec l'appui d'un financement). D'autres sont sur les rangs comme Samsung (improbable, trop coréen) ou IBM (les plus probables à nos yeux) et on craint que seul ce genre d'électrochoc ne puisse sauver AMD. Certes les ventes d'ATI remontent, celles des processeurs aussi, mais les pertes (2 milliards sur un an) et les dettes accumulées font qu'en dehors d'un rachat ou d'un miracle…



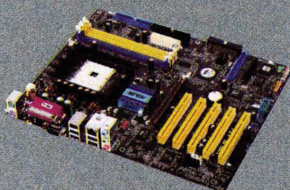
Par curiosité, nous avons évalué les performances d'un Phenom X3 en désactivant un cœur sous Windows. C'est le rayon de soleil de ce test: en pratique, cet X3 s'en sort assez bien, toutefois son prix devrait être agressif.

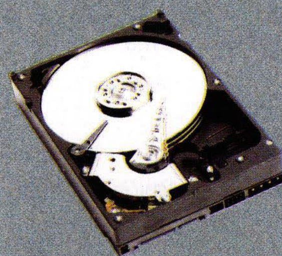
top HARD

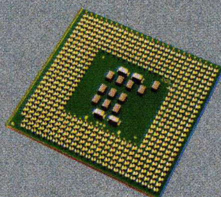
Entre la déception Phenom et les Penryn Quad Core retardés, le début d'année va être moins intéressant qu'on le pensait côté processeurs. On a le droit de craquer maintenant!

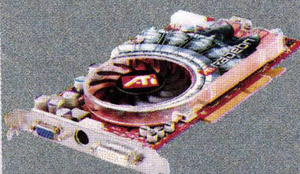
C_WIZ

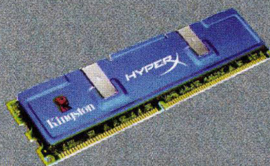














Le moniteur

Les braderies sont fortes sur les 223BW et 226BW de Samsung, tous deux remplacés par le 2232BW. Résultat, les deux vieilles gloires se négocient sous les 250 euros selon les jours. Suprêmement bonnes affaires!

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10°), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10°), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10°), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10°), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5 ms 16/10°), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10°), environ 300 euros TTC.

Le processeur

On attendra le stepping B3 des Phenom avant d'oser vous les conseiller. L'achat d'un double cœur chez Intel attendra de son côté le 21 janvier, pour la sortie des modèles en 45 nm. Il est prudent de réserver!

Config 1: AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2: AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3: AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le disque dur

On crame un disque dur et, naïvement, on se dit qu'on va mettre du RAID 5. Je vous passe une sombre histoire qui m'aura poussée à réinstaller Vista. On ne dira pas bravo au contrôleur RAID d'Intel sur ce coup...

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.



La Ram

C'est la dégringolade! 50 euros pour 2 Go de Ram chez les revendeurs en ligne! Du grand n'importe quoi qui donnerait presque envie de passer sous Windows XP 64 bits pour pouvoir utiliser 4 Go de Ram. Ou pas.

Configs 1,2 et 3 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 75 euros TTC.

La carte mère

Quelle idée de la part d'AMD de ressusciter le SB600 d'AMD, southbridge que l'on espérait ne plus jamais revoir. Il faudra aussi que le constructeur corrige cela en proposant son SB700 avant que l'on puisse parler sérieusement du Phenom...

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros TTC.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros TTC.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La carte vidéo

Notez l'arrivée de la 8800 GTS « 512 », version overclockée de la 8800 GT. Elle remplacera à terme les 8800 GTS et GTX, ce qui n'est pas forcément une bonne nouvelle pour les possesseurs d'écrans larges. Dommage.

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 270 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Jack Bauer avait déjà choisi le Blu-Ray, c'est aujourd'hui John McClane et ses quatre Die Hard qui débarquent. Les bottages de cul de qualité sont tous sur Blu-Ray, que demander de plus à un format de disque?

Configs 1, 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.

L'alimentation

Achetez votre boîtier et votre alimentation à part! Cela vaut aussi pour un tas de marques réputées en alimentation, ils mettent souvent avec leurs boîtiers des modèles qu'ils n'oseraient pas vendre seuls...

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Le petit 91 est demandé en table de dissection, veuillez s'il vous plaît le débarrasser de son CD pas très intéressant avant de procéder à l'opération !

Un jedi, un Rancor, un sabre laser : la Star Wars mania était à son paroxysme chez les membres de l'équipe de Joystick de l'époque. Les pauvres, s'ils savaient ce que Lucas préparait… Enfin on ne va pas réécrire l'histoire (plutôt les scénarios d'Episode I, II et III), toujours est-il que c'est un add-on de l'excellent Jedi Knight qui se retrouve en couv' de ce numéro 91. Mauvaise humeur générale dans les news, où l'on tire sur tout ce qui bouge, avec toujours Apple en cible favorite, mais pourquoi tant de haine les gars ?

Du matos toujours plus performant et toujours plus éphémère !

LE BON, LA BRUTE, LE TRUAND ET LE GÉNIE

Attention les yeux, la 3DFX2 va sortir et, évidemment, ça va être une tuerie, la nouvelle référence des deux prochaines années, carrément. Ça laisse rêveur, une telle espérance de vie… En tous les cas, Stéphane et Mathilde n'avaient pas les mêmes exigences que C_Wiz, ébaubis qu'ils sont par les 20 FPS atteints sous Quake ! En dessous de 3 chiffres, le boucher du Havre ne daigne pas lever les yeux. Les pages qui suivent sont historiques : une interview croisée de Sid Meier, Bruce Shelley, John Romero et Peter Molyneux, réalisée lors du Milia, à Cannes. On admire la perspicacité de Romero qui déclare, prophétique, qu'en 1998 il sortira des jeux qui demanderont obligatoirement l'emploi d'une carte accélératrice 3D et que la transition du CD au DVD durera une bonne dizaine d'années… Il aurait mieux fait de prédire l'avènement du jeu sur téléphone portable.

Le RPG le plus amoral de l'histoire ?

La référence stratégique du moment.

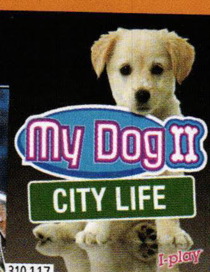
FALLOUT MON AMOUR

Encore une petite louche de S.F., avec une belle preview de Fishbone sur Secret of Vulcan Fury d'Interplay, un jeu d'aventure avec des grafs qui, quand même, en jetaient. Pas autant que 1906 de chez Darkworks, qui malheureusement ne verra jamais le jour. Allez, on attaque les tests, avec en amuse-gueule l'un des meilleurs RPG de tous les temps, j'ai nommé Fallout ! Comment, vous n'avez jamais posé vos doigts dessus ? Lâchez ce mag, achetez ce jeu, téléchargez-le, mais JOUEZ-Y ! Sinon, je vous condamne à vous taper du Bug Rider jusqu'à la fin de vos jours : 50 % à cette horrible chose, c'est encore 49 % de trop ! En test également, un excellent flipper (Balls of Steel), Mysteries of the Sith (le jeu de la couv'), Dark Omen (un STR Warhammer), FA-18 Korea (le simulateur obligatoire du mois)… Rien de bien folichon dans les previews, hormis une extension pour Interstate 76, Red Line Racer, et Deathtrap Dungeon, qui méritait les oubliettes. Un numéro calme, somme toute… Mais la tempête arrive ! Si ça c'est pas un cliffhanger digne de Joss Whedon pour vous faire revenir le mois prochain, j'y comprends plus rien.

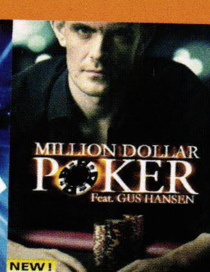
STYX

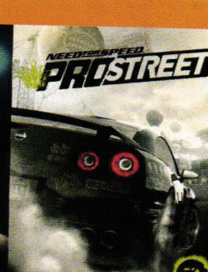


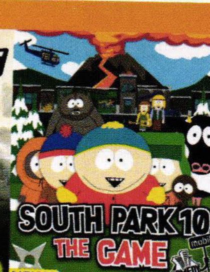


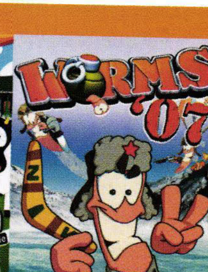


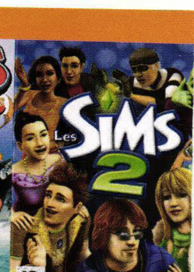


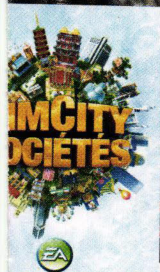


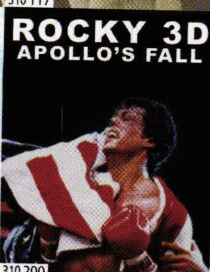


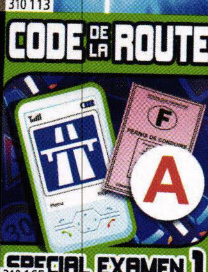


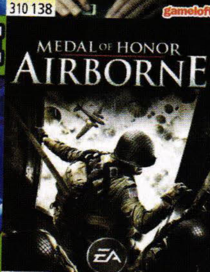








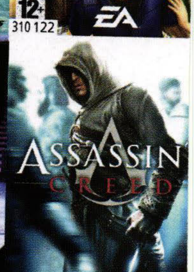


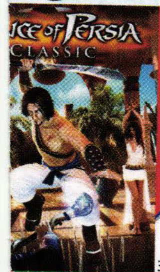


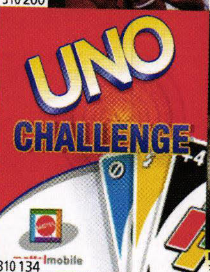


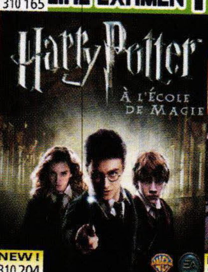


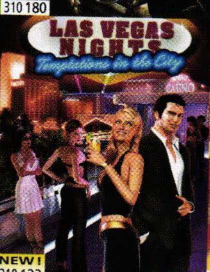








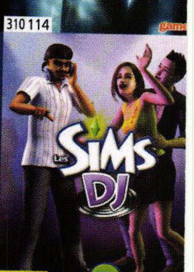








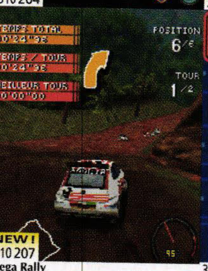




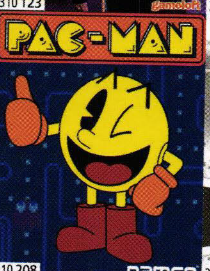




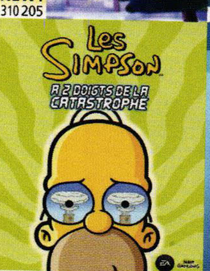
Solitaire 4 en 1!

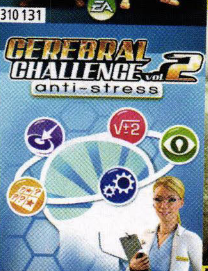


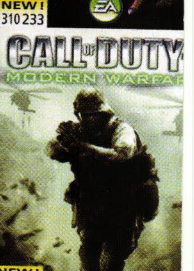
Sega Rally

















persomobiles

Recherche libre jeu... 83111

Envoyez un titre (pacman) ou un genre (3d) au 83111

83111* 0899 706 222

Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

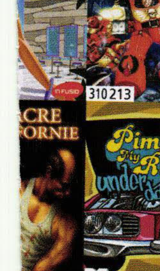
SMS› Envoyez par sms la référence au 83111
Exemple: 310199 au 83111 pour le jeu South park 10

TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider











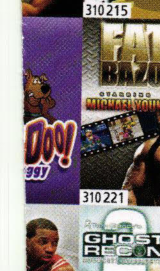












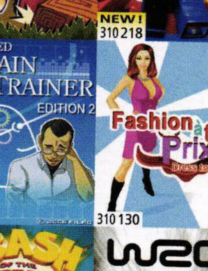


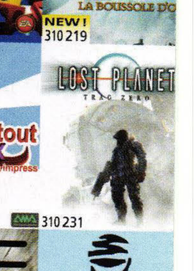






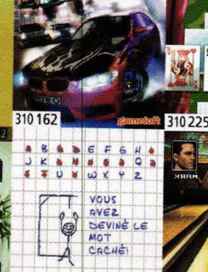










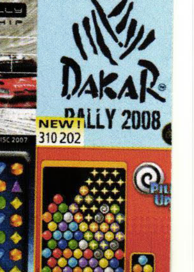


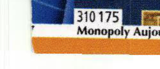








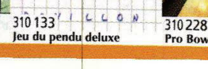




Monopoly Aujourd'hui



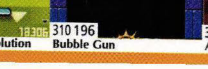
Platinum Mah-Jong



Jeu du pendu deluxe



Pro Bowling 2



Brick Breaker Revolution



Bubble Gun



Aquaria

Block'd



Bejeweled

Empilez-les !





Ce maillot n'est pas à moi

Il appartient à ceux qui l'ont porté avant moi,
il appartient à ceux qui croient en leurs rêves,
il appartient aux enfants qui jouent dans les cours d'école,
il appartient à ceux qui ont besoin d'avoir des héros,
il appartient à ceux qui nous aiment jusque dans la défaite,
il appartient aux enfants qui accrochent des posters
sur les murs de leur chambre,
il appartient à ceux qui nous donnent envie de courir plus vite,
il appartient à ceux qui nous suivent jusqu'au bout du monde,
il appartient à ceux qui ont besoin de partager leurs émotions,
il appartient à demain, hier et aujourd'hui,
il appartient à ceux qui pleurent quand on gagne,
il appartient à ceux qui pleurent quand on perd.
Ce maillot leur appartient, ce maillot c'est eux.

**Ce n'est pas moi qui porte ce maillot
c'est lui qui me porte.**

aucoeurdesbleus.fr